

Die Welt versinkt im Chaos -Sie sind die letzte Hoffnung!

EARTH 2140 - MISSION PACK 2 - FINAL CONFLICT



Sechs komplett neue Einheitentvoer Zwei neue Gebaut etypen 30 neue Single-Player Missionen 10 neue Multi-Player Level Ein neuer Geländetyp Komplett neuer CD-Audio-Saunatrack

Beneder FARTH 2140 Hauptercoreamm

im tect on (noustrials)







Die Machtblocke der deraden in Die einigter Zwifisie zeit Staaten (DES) und der diktatorischen Volles schen Dynastie (ED) kämpfen welter um die die begrennen an die Erde de der unit. Die Düstungssolrale in diesem enerbittlichen Konflikt erreicht ceue ungestude Hibur denn halde Parteinn vertugen über neue Walten und Gebautebreen













DEMNÄCHST IM HANDEL



Was wir nicht machen

In den letzten paar Editorials haben wir Rubriken und Themen vorgestellt, die in PC Player neu eingeführt wurden. Dieser Optimierungsmodus soll noch ein Weilchen anhalten, Diesen Monat haben wir zum Beispiel die Menügrafiken unserer CD-ROM überarbeitet und die langen Spielelösungen in unserem Tips-Beiheft «Player's Guide« mit einer neuen Spaltenstruktur übersichtlicher aufgebaut. Unser monatliches Special widmet sich dem ehrwürdigen Genre der Runden-Strategiespiele; Manfred Duy führt die besten (und schlechtesten) Vertreter auf,

Einige Sachen fassen wir allerdings bewußt nicht an. Oder sollten wir wirklich ein halbes Jahr lang jeden Monat Preview-Seite um Preview-Seite über ein und das selbe Spiel opfern, um damit eine Exklusivgeschichte beim Hersteller herauszudealen? Die Spannungskurve könnte vielleicht knicken, wenn wir in Folge 3 des Entwickler-Tagebuchs mangels noch unbeschriebener Features über die Feiertagsgestaltung der Programmierer und Nuancen der Hintergrundstory referieren müssen. Für solche wiedergekäuten Papierfüller sollen unschuldige Bäume sterben? Machen wir nicht.

Was wir in Zukunft mehr machen sollen, lassen wir uns gerne von unseren Lesern sagen. In dieser Ausgabe finden Sie eine ebenso unaufwendige wie praktische Variante zum beliebten Thema Leserumfrage. Auf der Rückseite der beigehefteten Postkarte für unser Aprilscherz-Gewinnspiel (siehe Seite 119) gibt es ein paar neugierige Fragen zu Ihren bevorzugten Spielegenres und Artikelvorlieben. Kreuzen Sie sich bitte durch, damit wir die entsprechenden Rubriken in PC Player feintunen können. Vielen Dankl

Henzik Fisch chütz Martin Lenhardt

PC Player-Team

Battlezone





Wollen Sie eine abwechslungsreiche SF Simulation, grafisch bombastische Panzer-Action oder ein Echtzeit-Strategiespiel? Oder sind Sie ein Gierschlund, der alles in einem Stück Software vereint haben will? Nichts ist unmöglich. wie uns Activisions Battlezone lehrt.

Formel 1'97



Qual der Wahl für alle Ferrari-Killer: Welcher Programmierstall hat die beste Rennsimulation auf Lager? Mit Formel 1 '97 geht Psygnosis erneut an den Start. 92

Dunkle Manöver



Strategiespieler müssen nicht schwarz sehen. Zum einen widmen wir diesem Genre einen ganzen Schwerpunkt; zum anderen gibt's reichlich neue Programme wie Dunkle Manöver im Testteil.

82



profitieren von der besseren Videotechnik





Platin Player sind seltener als Schnee an Ostern. Doch Activisions Strategie-Actionknaller »Battlezone« hat sich unsere höchste Auszeichnung redlich verdient. Warum uns der innovative 3D-Weltraumkampf so begeistert, lesen Sie im Testbericht ab Seite

Mit einem CD-Recorder können Sie gleicher-

maßen Computerdaten und Musikstücke auf Ihre individuellen CDs brennen. Wir testen aktuelle CD-R- und CD-RW-Modelle, geben Praxi-stips und informieren Sie über die rechtlichen Fallstricke.

178





Es muß nicht immer Echtzeit sein: Runden-Strategiespiele haben sich als Dauerbrenner bewährt. In einem ausführlichen Special huldigen wir der Geschichte dieses Genres und vergleichen die wichtigsten Vertreter.
Dazu gibt es aktuelle Strategiespiel-Tests wie
»Final Libration«. 94

Die Grafikschallmauer detonierte im Großraum Poing: Als erste Voodoo-2-Beschleunigerkarte stellte sich die Diamond Monster 3D II dem Praxistest von PC Player, 192

Gutes kann noch besser werden: Mit »Mysteries of the Sith« hat LucasArts eine hervorragende Erweiterungs-CD für seinen Star-Wars-Hit »Jedi Knight« veröffentlicht. 96



Rubriken

CO-ROM-Inhalt	1
Oizerre Anwendung	19
Editorial	
Finale	21
Rall of Fome	16
Hotlines	19
Impressum	11
Inserentenverzeichnis	21
Kld Peddle Comic	21
Leserbriele	21
PC Ployer Index	
PC Ployer personlich	6
So werten wir	7
Morethou	

PLAYE	n'e /	_		3
2 1 1 1 1		7		3
7-14		3	UIDE	7
4/98	"Die Tips-Zei	tsi	thrift won	
and the same of th	0		, di u	
	200			
100	7 300			
196				
100	1773			
Age of Empires in	To the latest			
100				
Riveries	200		100	
ALL DE SALE DE				9
- 10 Ind S				ю.
F-ZE Raptor (CO.)			100	
45. FAIS 95.				
Blade Ruffner		3		
Direct Resultive San	20 1			
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		4		
419 000000	-	r	THE CO.	
4/ 38	1 140	ь	Section 1	
	Name of Street	8	Tillla ber on	
and the same of th	The same of	ĸ.	and the	
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		ver	T winers Milci	
2000	Age of Property.	:	Printer among 4	e P
4 100		ä		N
	Drink turver Circlesian	5	the contract of	8
111	Contopler	#	templant - 1	3
4.	Stable on New Killennell Stable Staff or Titland	н	Laborate State	31
The second second		ñ		4
Salar Salar	THE RESERVE AND ADDRESS OF	2	Weg I Hillsonia	. 8
The same of the sa		_	-	- 4

Tips & Tricks

	_
Age of Empires	4
Ahte Europo	29
Bells of Steel	
Diode Runner	24
Civilization	30
Constructor	29
Cror	22
Dioblo: Helllire (Cheats)	29
Olobio: Helllire (Lösung)	
F-22 Reptor	
Herrules	29
Herrsrher der Meere	
Indiona Jones 4	30
ledl Knight: Mysterles of Sit	h23
Pendemonium 2	30
Panzer Generol 30	16
pod	29
Riven	
Spere Ouest 4	30
Streets of SimCity	22
Subrulture	22
Syndirote Wars	30
Ultimo 7	30
Wing Commander Prophery.	29

News

Anieulselte	20
Die PC-Ployer-Gruit	29
lenhordt lästert	\$3
Softwore	
Szene-Gellüster	
Norhspiel	
Ultima Collection	\$6
Front Line Fighters	
Hitporoden	64
Wettbewerbs-Aullösungen	57

Previews

Wizardry 8
Die Rückkehr des Dark Savant
Tomorrow never dies
007 - Lizenz zum Spielen
Age of Empires 2
Eroberung des Mittelalters
Sierra
Großes Preview-Special
Grand Prix 500 cr
Kraftrad
Sin
Liebe Sünde
Incoming
Angespielt: Die DEM-Version
Tonir Trouble
Angespielt: Die OEM-Version
Apollo 18 - The Moon Mission
Commandos — OehInd enemy Lines .
Desrent: FreeSpore
Desrent: FreeSpore
Desrent: FreeSpore
Desrent: FreeSpore F-t5 Incubation Mission-Perh lagged Allianre 2
Desrent: FreeSpore F-t5 Incubation Mission-Perh lagged Allianre 2 N.I.C.E. 2
Desrent: FreeSpore
Desrent: FreeSpore F-15 Incubation Mission-Perh lagged Alliante 2 N.L.C. 2 Nitro Riders Portol of Preevus
Destent: FreeSpore F-15 Incubation Mission-Perh lagged Alliance 2 N.I.C.E. 2 Nitro Riders Portol of Preevus Redline Reters.
Destent: FreeSpore.
Destent: FreeSpore F-15 Incubation Mission-Perh lagged Alliante 2 M.L.C. 2 Nitro Riders Portol of Preerus Redline Reters. Robo Rumble Simulty 3000
Destent: FreeSpore FreeSpore Incubation Mission-Perh lagged Alliante 2 M.L.C.E. 2 Nitro Riders Portol of Preevus Redline Rerers Robo Rumble Simitly 3000 Totel Annihilation:
Destent: Prespore
Destent: FreeSpore F-15 Incubation Mission-Perh. lagged Alliante 2 M.I.C.E. 2 Nitre Riders Portol ol Preevus Redline Rerets Robo Rumble Simitly 3000 Totel Annihilation: The Core Contingenty 5046
Destent: FreeSpore FreeSpore Incubation Mission-Perh lagged Alliante 2 M.L.G. 2 Nitro Riders Portol of Preevus Redline Rerers Robo Rumble Simtly 3000 Totel Annihilation: The Core Contingency 5046 Tungushe
Destent: FreeSpore F-15 Incubation Mission-Perh. lagged Alliante 2 M.I.C.E. 2 Nitre Riders Portol ol Preevus Redline Rerets Robo Rumble Simitly 3000 Totel Annihilation: The Core Contingenty 5046

Hardware

The state of the s	_
Anleulseite	.176
CO-8renner	
7 Geräte im Vergleich	.170
Technische Daten	.187
Tips & Tricks	.100
Pflicht & Recht	.190
Lexikon der Fachbegriffe	.191
Test: Diemond Monster 3D II	
Voodoo 2 stimmt Spieler froh	.192
Hordwere-Kurztests:	
Lautsprecher	.194

Special

Rundenbesierte Strategiespiele	
Eroberungsgeschichte	.162
Vergleichstest	.164
Billigspiele + Compilations	.169
Interviews	.170
Leser-Feedback	.171
Lexikon der Fachbegriffe	.172
Strategie-Flops	
Vorschau auf neue Spiele	.174

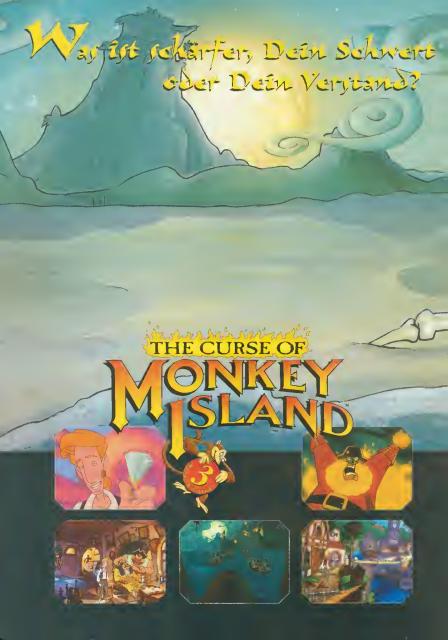
April, April: Ungleubliche Geschichten Wettbewerb 60 Mitmachkarte 119

Spiele-Tests

Anioui	68
Anstoss 2: Verlängerung	
Arrade's Greotest Hits:	
The Midwey Collection 2	106
Dettlezone	72
Oug Riders	156
Dust-A-Move 2	108
orh Colony: The Council Wor	s113
Oorh Omen	78
Darh Rift	
Dunhle Monbyer	
Formel 1 '97	
azz Jerkrobbit 2	
edl Knight: Mysteries of the	
et Moto	
ost Bronx	
liberation Doy	
Maximum Forre	155
Pinh Penther und	
dle Zauberformel	
Powerboat Rocing	
eorrh & Rescue	
Sentient	
ieven Years Wer	
ShI Rering (DSF Shi) Star Treh Pinball	
Stealth Reaper 2020	
Wisted Metel 2	
JoihJbih	
flod Tepes Draculo	
Werbreeds	
/ombieulle	

Online

Anlouiseite	199
Allens Online	200
Jitime Online	202
enorus	
Surl brett	
Inline Technik Trell	











PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%



PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/507-0, Fax. 0 21 31/50 71 11 * Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 * Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 * Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/6 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



cd-inhalt

Zu Anfang der CD-Produktion herrschte noch gähnende Leere in allen Demo-Quellen dieser Welt. Entgegen aller Befürchtungen füllte sich die CO dann doch noch mit einer gelungenen Auswahl an Spitzen-Oemos – allen voran den 100-MByte-Brocken zu »Battlezone«. Egal, ob Sie eher der grübelnde Stratege, der furchtlose Kommandant im All oder der sportliche Typ sind: Für jeden ist etwas dabei. Außerdem bekommen Sie in den »Multimedia Leserbriefen« erstmals einen Einblick in die Musical-Produktionen der Zukunft und erleben, wie arglose Geschäftsführer von wilden Tieren gejagt werden.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser neues Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-RDM-Laufwerk einlegen, startet das Memü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GD-EXE im obersten Verzeichnis der CD aussetn Verzeichnis der CD aus
- Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egaf, in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den leweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln. In der Demo-Sektion bekommen Sie nun zu jeder Demo eine kurze Sildeshow vorgeführt. Je nachdem, ob sich die Demo direkt von der CD spielen läßt oder installiert werden muß, erscheint ein Button mit passender Beschriftung. ■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme
- nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-
- Natürlich können Sie uns auch per Post unter der neuen Adresse des Verlages erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redation PC Player, Stichwort: CD-RDM 4/9B, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.

Adresse: PCPcdrom@aol.com.

Spielbare Demos

Battlezone \DEMOS\BATTLEZ Oark Omen \OEMOS\DARKDEMO Deadlock 2 Earthsiege 3 \DEMDS\EARTH3 F-22 Raptor \OEMOS\F22RAPT Grand Prix 500cc \OEMOS\GP5DD Myth (deutsch) \OEMOS\MYTH Mission Pombär \OEMOS\POMBAER Front Page Sports Ski Racing \DEMDS\SKIING Turok (Oirect30) \DEMOS\TUROK Uprising (deutsch, 30fx) \DEMDS\UPRIS Warbreeds \OEMOS\WARBREE

Videos

Multimedia Leserbriefe AVI (7:50)
Multimedia Leserbriefe MPEG (7:50)
Outtakes AVI (0:57)
Outtakes MPEG (0:57)
Jet Moto Testplayer (0:51)
Last Bronx Testplayer (0:50)
Stariight Video Trailer (2:15)

Online-Dienste

T-Online (Windows 95)

\ONLINE\T ONLINE\SETUP.EXE

\VIOEOS\MMLB9BD4.AVI

\VIDEDS\MMLB9804.MPG

\VIOEOS\OUT9BD4.AVI

\VIDEOS\DUT9BD4.MPG

\VIDEOS\LASTBRON.AVI

\VIOEOS\STARLIGH.AVI

Die Top-Demo des Monats

Battlezone

Der Mann im Mond bleibt von nichts verschont. Kämpfen Sie sich durch die ersten Missionen von Activisions »Battlezone«. Die 100-MByte-Version der Demo finden Sie diesen Monat exklusiv auf der CD-ROM von PC Plaver plus.

illkommen an Bord! Lehnen Sie sich zurück, starten Sie die »Battlezone«-Oemo, und sehen Sie sich eines der coolsten Intros der Spielegeschichte in Ruhe an. Danach geht's ins Hauptmenü, wo Sie unter »Options« die Einstellungen für Grafikdetails (auch 3D-Support), Sound und Steuerung ändern können. Unter »Play Options« läßt sich der Schwierigkeitsgrad wählen. Wenn Sie reif für den Einsatz sind, klicken Sie auf »Single Player«.

Sicher können Sie es kaum erwarten. Ihren Dienst auf der US-Mondbasis anzutreten. Bevor Sie allerdings die beiden Missionen der Battlezone-Oemo spielen, sollten Sie im Hauptmenü auf »Combat Exercises« klicken. Hier erwartet Sie eine Reihe von Übungsmissionen, bei denen Sie mit der Steuerung vertraut gemacht werden. Folgen Sie den Anweisungen des Offiziers: durch Oruck auf die Taste »O« bekommen Sie zusätzlich die momentane Aufgabe angezeigt. Wenn Sie sich reif für die eigentlichen Missionen fühlen, dann klicken Sie auf die

amerikanische Flagge und danach auf »Launch«. Finsätze mit den kommunistischen Kollegen sind nur in der Vollversion möglich. Gerade bei der ersten Mission geht es noch relativ gemütlich zu. Lassen Sie sich Zeit, bevor Sie die Anweisungen befolgen, und experimentieren Sie etwas herum, Spazieren Sie in verschiedene Vehikel (per Taste »H« hüpft man wieder heraus), und genießen Sie die Außenansichten. Wie die Bilder unserer Spionageabteilung dokumentieren, sind auch einige Extrawaffen zu entdecken. Vergessen Sie nicht, daß Sie jederzeit speichern können: ESC drücken, »Save Game« anklicken und dann noch einen Namen für den Spielstand eintippen.

Im ersten Auftrag eskortieren Sie einen Scavenger zu einem Navigationspunkt. Der Gegner



Zu Beginn der ersten Mission stolpern Sie über zahlreiche Fahrzeuge, die Sie alle in Ruhe ausprobieren können.

startet einen Überraschungsangriff; Sie müssen alle Scavenger heil zur Basis zurückbringen. Im nächsten Einsatz bauen Sie mit dem Recycler Geschütztürme und helfen selber mit. die Angreifer zurückzuschlagen.

Am Ende sollen Sie zwei Transportzeuge sicher eskortieren, aber die Mondhasis ist nicht mehr zu retten. Hier endet unsere Oemo, doch der Kampf geht auf dem Mars weiter - in der Vollversion von Battlezone!





In der ersten Demomission können Sie zwei starke Sonderwaffen aufsammeln. Die Mortar hat eine prima Zielhilfe, während die Rave Gun jeden Gegner mit wenigen Treffern pulverlsiert.

tastatur-kommandos

ESC	Speicher-Menü
STRG + F1	Ego-Ansicht
STRG + F4	Außenansicht
Н	Fahrzeug verlassen
Backspace	Karte (sofern vorhanden)
T	Gegner anvisieren
ALT + X	Mission abbrechen

Genre: Strategische Action-Simulation Hersteller: Activision Festplattenbedarf: 50 MByte Verzeichnis auf der CD: \DEMDS\BATTLEZ



Die Standard-Tastafür die Steuerung. Am besten henutzen Sie zusätzlich die Maus, um Ihr Gefährt

turbelegung zu lenken.







Der Hauptgewinn unter den Grafikkarten









Spielbare Demo

F-22 Raptor



Kleine Patrouille mit Zwischenfällen: In dieser spielbaren Ein-Level-Demo kommen Ihnen ein paar MiG-27-Jets in die Quere, die Sie mit Raketen und MG-Salven hee-

schäftigen. Hier wird Ihnen anschaulich gezeigt, wie es bei der actionlastigen Flugsimulation von Novalogic zugeht. Heben Sie ab, achten Sie auf den Radarschirm und fliegen auf die roten Kreise zu. Schon bald dürften die sowjetischen Maschinen in der Zielerfassung erscheinen ...

	Flugsteuerung
Space	Feuer
1 - 4	Waffenauswahl



Genre: Simulation Hersteller: NovaLogic Festplattenbedarf: 17 MByte Verzeichnis: \DEMOS\F22RAPT

Spielbare Demo

Myth: Kreuzzug ins Ungewisse



Die Firma Eidos Interactive hat außer Ihrem Shooting-Star Lara Croft noch andere Eisen im Feuer, auch wenn dies in der Oberweiten-Hysterie manchmal unterzugehen droht.

Damit sich das ändert, werfen Sie doch mal einen Blick auf unsere spielbare Demo von Myth. Wo bombenbeschwerte Zwerge garstig grunzend Freund und Feind gleichermaßen ins Verderben reißen und mit Brandpfeilen bewehrte Bogenschützen Licht ins Dunkel bringen, lacht nicht nur das Herz des Echtzeit-Strategen, Das kriegerische Geschehen lebt von seiner guten Atmosphäre, dem leichten Rollenspieleinschlag und dem cleveren Computergegner.



Genre: Strategie • Hersteller: Eidos Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger Festplattenbedarf: 50 MByte Verzeichnis auf der CD:\DEMDS\MYTH

Spielbare Demo

Grand Prix 500 cc



Schumacher und Villeneuve kennt in Deutschland jedes Kind. Die Namen Ralf Waldmann oder Michael Ooohan hingegen sind weit weniger geläufig.

Wird aber Grand Prix 500 cc so gut, wie es bis jetzt den Anschein hat, dann könnte sich das in absehbarer Zeit ändern. In allen drei Gewichtsklassen der Motorrad-Weltmeisterschaft – 125, 250 und 500 ccm – dürfen Sie demnächst antesten, wie sich ein Ritt auf einer Kanonenkugel anfühlt. Sehr realistisches Fahrverhalten, spektakuläre Stürze und das Ausreizen von 3D-Karten werden von Ascaron versprochen. Wer allerdings nicht ganz schwindelfrei ist, sollte diese Demo besser nicht spielen.



Genre: Simulation Hersteller: Ascaron Festplattenbedarf: SD MByte Verzeichnis: \DEMOS\GPSOD

Spielbare Demo Powerboat Racing



Mit dem Spezialboot der Programmierer dürfen Sie in dieser Demo ein paar Runden durch New York dre-

hen. Der größte Unterschied zu normalen Rennspielen liegt in der Trimmung des Bootes. Verlagern Sie das Gewicht nach hinten, hat die Schraube eine größere Wirkung, gleichzeitig hebt sich aber auch der Bug immer weiter aus dem Wasser, so daß Sie weniger von der Rennstrecke sehen können. Deswegen müssen Sie einen goldenen Mittelweg zwischen Schub auf der einen und Sicht auf der anderen Seite wählen. Sprungschanzen und variable Streckenführung bieten weitere ungewöhnliche Anreize.



Genre: Rennspiel
Hersteller: Interplay
Festplattenbedarf: 28 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\POWERB

PC PLAYER 4/98 13

Spielbare Demo Mission Pombär



Pombär, das Maskottchen der Wolf Snack und Gebäck GmbH. ist jetzt zu Computerspiel-Ehren gekommen. In dieser Demo dürfen Sie das knuffige Kerlchen durch eine düstere Höhle steuern. Mutierte Kröten, Fledermäuse oder Skorpione können ihm sein Grinsen nicht aus dem Gesicht treiben, da überall blaue und rote Murmeln herumliegen. Werden die geworfen, schmeckt das dem Getier überhaupt nicht. Ab und zu findet er sogar die delikaten Pombär-Snacks, die seine Lebenskraft wieder auf Maximum erhöhen.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Digital Artwork Festplattenbedarf: 16 MBvte Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\POMBAER

Spielbare Demo Turok (Direct3D)



Der furchtlose Dinosaurier-Jäger Turok ist wieder unterwegs. In seiner neuen Demo kommen alle Besitzer von Direct3D-kom-

patiblen Beschleunigerkarte zum Zug. In Gestalt von Turok geht es in bester 3D-Shooter-Manier gegen eine Armee aus Dinosauriern, Aliens und Soldaten zu Felde. In der Wahl seiner Mittel ist der gute Knabe dabei nicht zimperlich: Messer, Pfeil und Bogen gehören ebenso zu seinem Waffenarsenal wie Schrotflinten oder spacige Alien-Waffen. Aber auch die Dinos wissen sich durchaus ihrer Haut zu wehren. Implantierte Blaster, Klauen und Zähne heizen Turok kräftig ein.



Genre: Action . Hersteller: Acclaim Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger Festplattenbedarf: 2D MByte Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TUROK

Spielbare Demo **Ski Racing**



Picaho Street ist keine ühle Pistengefährtin; vor wenigen Wochen angelte sich die Amerikanerin eine Goldmedaille in Nagano, In dieser Demo von

eine Abfahrtsstrecke in Aspen, Colorado, bergab zu brausen. Vor dem Gipfelsturm lohnt sich der Besuch im Optionsmenü. wo Sie 3Dfx-Support aktivieren können. Über die Menüpunkte »Ski Now« und schließlich »Ski« geht's auf die Piste. Orientieren Sie sich am besten an den blinkenden Pfeilchen, um kein Tor zu vernassen. Mit den Ziffertasten 1 - 7 ändern Sie während des Rennens den Blickwinkel.



Genre: Sportspiel Hersteller: Sierra Festplattenbedarf: 1B MByte Verzeichnis auf der CD: DEMOS\SKIING

Spielbare Demo **Earthsiege 3**



Endlich gibt es wieder Futter für die Mech-Krieger dieser Welt. In Earthsiege 3 kann man sich wieder einmal hinter die Steuerknüppel eines

futuristischen Kampfkolosses schwingen, vor dem selbst Godzilla persönlich Respekt hätte. Die Liste an Extras ist bei den Mechs noch länger als bei einem S-Klasse-Benz. Sie können Ihre Maschine nach Herzenslust mit Raketen und Kanonen ausstatten. Leider treffen Sie in dieser Demo-Version noch auf keine Computergegner. Dafür können Sie über das Netz schon richtig loslegen und sich einen Eindruck von der hervorragenden Grafik machen,



Genre: SF-Simulation Hersteller: Dynamix Festplattenbedarf: 20 MByte Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\EARTH3

NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1 ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN

2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98 83% VIDEO GAMES 03/98

Section Control Contro

Spielbare Demo **Deadlock 2**



Accolade hat das interstellare Wirtschafts-Strategiespiel Deadlock 2 gegenüber seinem mäßig erfolgreichen Vorgänger in praktisch jeder Beziehung komplett über-

arbeitet. Ein neues Steuerungssystem feiert hier seine Uraufführung, es gibt neue Einheiten, neue Welten, neue Gebäude und Technologien. Und all das dient nur dem einen Zweck. Aliens einzudampfen und das Universum zu dominieren. Das soll nun durch ein komplett runderneuertes Gefechtssystem leicht von der Hand gehen. Zeigen Sie den Aliens in dieser Demo, daß sich menschliche Baukunst durchaus nicht nur auf friedliche Schrebergartensiedlungen beschränkt,



Genre: Strategie Hersteller: Accolade Festplattenbedarf: 40 MBvte Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\DEADLD

Spielbare Demo Warbreeds



hat Red Orb ein außergewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel zusammengebraut. Das Erfolgsrezept besteht darin, den

Mit Warbreeds

gemeuchelten Gegnern genetisches Material zu entnehmen. Dadurch erlernen Sie deren Waffentechnologie und produzieren Einheiten mit individueller Bewaffnung. So können Sie den Feind mit seinen eigenen Waffen schlagen. Dazu bedarf es freilich reichlich Energie. Diese entströmt kleinen Pflanzen, welche von Ihren Arbeitern auf den silbernen Plateaus angebaut werden. Eine Kette aus Transformatoren und Leitstationen sorgt dann für die Verteilung der Energie.



Genre: Strategie Hersteller: Red Drb Festplattenbedarf: 3D MByte Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\WARBREE

Spielbare Demo Uprising (deutsch)



Wer schon bei Command & Conquer den unstillbaren Drang verspürte, selbst in den Panzer klettern zu müssen, bekommt jetzt die Chance seines

Lebens: Uprising vereint Strategie- mit 3D-Shooter-Tugenden. So kommandieren Sie gleichzeitig Ihre Truppen, errichten Stationen und brettern im schwer gepanzerten Kampfvehikel durch die außeridische Botanik. Neben verschiedenen Waffengattungen wie Fußtruppen oder Panzern gestaltet der Basisausbau das Spielgeschehen abwechslungsreich. Damit die Schlachten in den verwinkelten Tälern richtig gut rüberkommen, ist eine 3Dfx-Karte bei dieser Demo zwingend nötig.



Genre: SF-Simulation . Hersteller: UBI-Soft Hardwareanforderung: 3Dfx-Karte Festplattenbedarf: 30 MByte Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\UPRIS

Spielbare Demo Dark Omen



Die Bedrohunaen durch aehörnte Ratten und anderes Kroppzeug sind überwunden. Da sehnt sich Hauptmann

Bernhardt und

seine tapferes Regiment der Grollbringer nach anderen Gegnern, auf das die Söldnerkasse sich füllt und überströmt. Im grafisch verbesserten und deutlich flüssigeren Nachfolger von Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte haben Sie erneut das Kommando über die Handwerker des Verderbens. Etwas hektischer, aber wohlaustarierter Echtzeitkampf, der auch Profis fordert. Und immer daran denken: Nur ein toter Drk ist ein guter Drk.



Genre: Strategie Hersteller: Electronic Arts Festplattenbedarf: 15 MByte Verzeichnis auf der CD:\DEMDS\DARKDEMD

PC-Player-Datenbank



Da sich die Wertungssysteme mit Sternchen und Punkten nur schwer vereinbaren lassen, haben wir den Datenplayer zweigeteilt. Mit einem Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spiele aus den Jahrgängen 1997 oder 1998 recherchieren wollen. Die 97er-Spiele sind mit Sternchen gewertet, ab Ausgabe 1/98 geht es mit dem Punktesystem von 1 – 1DD weiter.



Die 8edienung des Datenplayers ist einfach: Tragen Sie nur den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert. Ein Klick auf den Datensatz zeigt neben einen Screenshot aus dem Spiel weitere Informationen. Beim 98er-Datenplayer bekommen Sie nicht nur den kompletten Wertungskasten angezeigt, sondern können auch den

Meinungskasten des Testers durchlesen. Neu hinzugekommen ist bei beiden Datenplayern die Möglichkeit, eine Liste zu sortieren. Klicken Sie dazu einfach eines der Kontrollkästchen an. Im Datenplayer 98 können Sie zusätzlich die Auswahl in der Liste mit den Buttons rechts auf ein Genre beschränken (Filterfunktion),

Video-Clips

Auf der CO-ROM von PC Player plus finden Sie nicht nur Oemos satt. Zusätzlich gibt es von unseren Redakteuren kommentierte Videos zu aktuellen Spielen.

Diesmal dabei: Jet Moto und Last Bronx. Dazu gibt es diesmal einen Videofilm-Trailer der Firma Starlight.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia Leserbriefe«. In diesen Videos nehmen wir Spiele-Wahnsinn und PC-Tragödien kräftig auf den Arm. Die unterhaltsamsten Fehlleistungen von den Oreharbeiten sammelten wir in einem separaten »Outtakes«-Clip.

Als technische Neuerung gibt es Multimedia Leser briefe und Outtakes nicht nur als AVI-Videos, sondern zusätzlich auch im MPEGformat. Besonders auf schnellen PCs erreichen Sie damit eine hervorragende Vollbilddarstellung.

Die Videos genießen Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie einen Clip aus, und schon geht es los. Sie können die Videos natürtich auch über die Medien-Wiedergabe von Windows 9S starten. Sie finden die Datelen im Verzeichnis VIDEOS auf der CD. Unsere Videos benötigen keinen spezielten Treiber und lassen sich auf jedem Windows-9S-System problemlos betrachten. Die MPEG-Varianten benötigen zur Wiedergabe eine installierte Version von Microsofts Aschievelvoriez. Dieses Programm ist unter Windows 9Sb normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 9Sb benutzen, finden Sie allerdings noch den ActiveNovie-Player unter VARTICHSIACHMOVIE.



Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Antworten auf Fragen, die Sie sich noch nie gestellt haben. Wie wurde der neue Geschäftsführer empfangen? Warum depperte die Titanic gegen diesen komischen Eisberg? Was wünschen sich Redakteure am melsten von ihrem direkten Vorgesetzten?



Das hau











t Sie um



Bundesliga Manager - Champions-Pack

Zehn Jahre geballte "Bundesliga Manager" Power!

Die aktuellste Version zusammen mit allen Klassikern der Serie.

Starten Sie eine neue Karriere als Teammanager und meistern Sie alle vier Teile der Erfolgsserie.





Wer rastet der rostet

Man glaubt es kaum: Von der letzten ECTS-Messe kamen wir mit einer selbstablaufenden Demo im Gepäck zurück, die so eben mal einen »Pentium II/233, 8 MByte AGP-Grafikkarte, 64 MByte RAM und 3Dfx-Beschleuniger« voraussetzte. Mittlerweile geben sich die Programmierer des Spiels bei frühen Alpha-Versionen mit nicht mehr ganz so kostenintensiver Hardware zufrieden, doch dieses Beispiel ist symptomatisch für die gesamte Industrie: »Wenn Sie dieses Programm spielen wollen, dann kaufen Sie sich doch einen neuen PC!«

Der genervte Endverbraucher schaut dabei mitunter in die Röhre des Monitors, der zum gerade ein Jahr alten, sündhaft teuren Computer mit einer 2DDMHz-CPU gehört. Noch nicht einmal in der Peripherie kann man den Fortschritt bremsen. Ich bin besonders stolz auf meinen SkyTower mit den witzigen Schnappverschlüssen. Zum Kartenwechseln brauche ich noch nicht einmal einen Schraubenzieher. Dank der neuen ATX-Technologie reicht jedoch nun nicht mehr ein »einfacher« Motherboard-Wechsel aus, nein, ich brauche ein neues Gehäuse.

Mit Wehmut denke ich da an meinen C-64 zurück. Wenn da ein Spieledesigner einen bestimmten Effekt oder besonders viele Sprites gleichzeitig oder sonstige Präsentationsorgien feiern wollte, hieß es für ihn: »Bitte sehr, dann laß' Dir was einfallen, mein lieber Programmierer!«. Das Gerät hatte nun einmal nur 64 KByte Speicher. einen bestimmten Grafikchip, einen MOS 6510-Hauptprozessor.

Nun möchte ich nicht als jemand dastehen, der jeglichen Fortschritt ablehnt. Natürlich ist eine 3Dfx-Karte eine feine Sache, natürlich liebe ich flüssige Darstellung in riesigen Auflösungen und Farbtiefen. Nur frage ich mich, ob die Designer von heute sich nicht zu sehr auf neue Hardware verlassen und ob es nicht möglich ist, etwas effizienter zu programmieren.

Aber alle düsteren Gedanken mal beiseite gelassen freue ich mich über jede neue Information, die ich erhalte - vor allem, wenn sie von Ihnen kommt. Mailen Sie einfach Ihre topaktuellen Nachrichten an mschnelle@wekanet.de und haben Sie viel SpaB an den nachfolgenden Seiten.

Ihr blat: Sel ble

Martin Schnelle

Last Minute

- Die Besetzung für den »Wing Commander«-Film steht fest: Christopher Blair wird von Freddie Prinze Jr. verkörpert, in weiteren Rollen tauchen Malcolm McDowell und Jürgen Prochnow auf. Regisseur und Digital-Anvil-Boß Chris Roberts hat dabei ein Budget von 27 Millionen US-Dollar.
- Das Online-Magazin »online gaming review« zeigte erste Eindrücke von id Softwares nächstem 3D-Shooter »Trinity«. Obwohl Tina Trinity nicht im Spiel selbst auftritt, demonstriert sie, was die Grafikengine

drauf hat.

Fine erste Charakter-Grafik aus id Softwares »Trinity«.

FRÜHLINGSERWACHEN

PC-Games CD ge of Emplies mand (dt) * Bundestga Manager Champions Pack (dt.) * Civil War General 2 (dt.) * mm & Conquer Ensam be persent of the Gobb shirap Dungeon (dl.) Debig - Heithre (Zunntz-CD) Die By The Sword (dl.) Die Sledie: 2 Gold Edition (dt.) De Stedler 2 Gord comon (u.c.) Dune 2000 (dt.)* Eerth 2140 Mission Pack Vol. 2 (dt.)* F1 Raceng Smulation (dt.)* F22 Rapfor (Noval Logic) Fila Soccer 39 – Die WM-Qualifikation (dt.)* feroes of Might & Magic Go go o sislale '76 Nilro Pack (dl.) ' ck Nicklaus Golf 5 (dl.) 'Full Burn (dt.) ' uineyman Project 3 Legacy of Time (dl.) ' Journeyman Project 3 Li Loids of Magre (di.) M A X, 2 (dt.) * Monkey Island 3 (dl.) Monopoly WM Edition * Pandemonium 2 (dl.) * Panzer General 3D (dl.) Pinball Addiction ' Populous – The 3rd Coming (dt.) ' Raditire Racer * Riven - Sequel to Myst (dt.) Sensible Soccer 2000 * Shanghai Dynasty (dt.) * Sierra Pro Pilot (dt.) * 49,99 Signa Prio Priot (cl.) ' Stauship Tilanic (cl.) ' Star Triek Pintuali Star Triek Starffent Academy (dt.) Theme Hospital + Sim Caty 2000 Tomb Bradin 2 (dt.) usok - Dispasus Hunter (dt.) na Collection (engl.) ' ng the Rece (ot.) ' hammer 2 – Derk Omen (ot.) Werklammer 2 - Dark Omen (dt.) * Werkland 2 (dt.) Wing Communder Prophecy (dt.) X-Wing vs. The Fighter Mission CD (dt.) * You Don'l Know Jack (dl.) ' Z Expansion Sel ' PC-Preishits CD Coesar 2 (di) 39,99 struction Derby 2 (dt.) scworld 2 (dt.) 29,99 39,99 MDK (dt.) Prince of Persia 1+2 Prince of Persia 1+2 Privales 2 - The Darkening (dt.)* Sem & Mex u. Maniac Mansion 2 Shattered States Simon the Sorperen 1+2 (dt.) is to the States of the States of

Fast geschenkt!

Ultimate RPG Archives

Ultima Underworld 1+2. Stonekeep, Dragon Wars Wasteland, Wizardry Gold, Might & M.: Clouds of Xeen, Might & M.: Darkside of Xeen, Bards Tale 1-3 plus Constr. Klt insges. 12 preisgekrönte Rollenspiel-Klassiker

zum unglaublichen Komj komplett 49,99

Unser Tip des Monats:

Dunkle Manöver

Dieses neuartige Strategiesplet versetzt Sie zurück in die Zeit der 30er Jehre. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg, indem Sie sie mit allem ausrüsten, wes Sie heben. Und wenn ee nur eine Flasche Wodka ist. 20 völlig unterschiedliche Missionen, hochauflösende Grafiken, Mehrspieler-Modus uvm, warten auf Sie.

dt., CO-ROM *

75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Vermeer dt., CD-ROM * 29,99

Fallout dt., CD-ROM ' 69.99

KKND Classic dt CD-ROM 29.99 Cart Precision Racing dt., CD-ROM 89.99

Fortsetzung folgt.,,

Die Verlängerung Erweiterung-CD zu Anstoss 2 dt., CD-ROM *

29.99

Dark Reign Mission

Ht CO-BOM "

35,99

Mysteries of the Sith Mission-CD zu Jedi Knights

> 39,99 Ankauf

Command & Conquer Mission Controller

ihre Maus hat ausgedient! Denn jetzt gibt es den Trackball im C&C-Design der Sie zum Ober-Kommandanten in jedem Strategie-Spiel macht!

89.99 *

Star Craft di. CD-ROM * 85.99

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bemarckstraße 63 Tel (030) 794 72 131 Berlin -- Steglitz SchloRetroRe 12er genüber Forum Stroll

Berlin - Neukölfin Jonesstraße 29 Tal (030) 621 60 21

Berlin-Charlottenburg im Europa-Center Gerlin - Spandau Monnondammatice **? Tri (030) 383 02 191

Berlin - Tegel Brunowskaffe 10 Tal • (030) 434 90 991

Berlin - Mitte Berlin - Friedr hain Berneu Zepamickei Chaussee Im 'Forum Bernau' Hemburg - Harvesteh Tel. (Q421) 16 80 80

Dortmund Rhemische Stiaße 85 Tel. (0231) 914 25 24 Haben Sie Interesse n emer Partwerschaft? Tel. (030) 794 72 10

Koblunz

Express-Shops

Rerlin-Childattenburg Berlin - Friedr, bein Vnwjetrzije 39 am "Plaza - Center"

Dammischst auch in Ihrei Nahel

Media Point

Versandzentrale Media Point Vertriebs GmbH

Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin Telefax (030) 794 72 199 Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9 00-20 00 Uhr, Sa 9 00-16 00 Uhr (030) 794 72 111

nicel var bei Ducktegung noch nicht erschenner. Alle Preuz and engegeben in DM inchavia 15% MeST Infoma und Preisänderungen verbeits ergandsgaten, Vorhause. 6 95 DM / Kreidstame 98 DM / Nuchmehme 99 DM / Sign 3 – Preis-NA Gebrei zie 250 – DM Beteilheret en infanzie ergändigtung, der einbeita ung begannste Weg Sie her Verendebestellungen Ergisch ansuffur, Kartensumnier und Göllippschädelne dischiphen







Die Rückkehr des Dark Savant

Einer geht noch: Sir-Tech will im Herbst seine reputiertiche Wizardry-Serie um ein achtes Kapitel erweitern. Trotz zeitgemäßer 3D-Ansichten werden die klassischen Aspekte des Rollenspiel-Genres nicht übergangen.

ie schon seit langem erwartete Renaissance der Rollenspiele kommt so langsam in Bewegung. Interplay hat bereits mit »Fallout« anschaulich demonstriert, daß statistiklastige RPGs auch heute noch oute Verkaufsaussichten haben - vorausgesetzt, sie werden kompetent umgesetzt und machen Spaß. Was iedoch bei Fallout fehlte, war die vielköpfige Abenteurergruppe, einst das wichtigste Feature aller Rollenspiele. Das steigende Verlangen nach Echtzeit-Kämpfen erschwert die Integration einer Gruppe. Gefordert ist ein Spielsystem, dessen Leistungsfähigkeit die momentane Technologie bzw. den Einsatzwillen der Programmierer zu überfordern scheint. Selbst klassische Vertreter des Genres verzichten mittlerweile auf eine mit verschiedenen Charakteren gefüllte Party - prominentes Beispiel dafür ist »Ultima 9«.

Alles in Handarbeit

All das scheint Sir-Tech Software nicht sonderlich zu beeindrucken. Sir-Tech ist für Rollenspiele, was Harley Davidson für Motorräder ist; klassisch, ausladend und



Keine Kompromisse beim Kampfsystem: Während des Gemetzels können Sie in Ruhe innehalten und die Taktik der einzelnen Charaktere überdenken.

alles in Handarbeit gemacht. De immer beliebter werdende Praxis, sich ganz einfach irgendwelche fertigen Englines zu üzenzieren, hat bei dem amerikanisch-kanadischen Unternehmen keine Chanes. Seit 1980, dem Zeitpunkt der Veröffentlichung des ersten Wizandrysleils »Proving Grounds of the Mad Overlondse, wird dort auf herkömmische Weise Software produziert. Vom Sound über die Zwischersequenzen bis hin zur Charakt

ter-Animation erledigt man bei Sir-Tech praktisch alles selber. Daß es da schon mal zu Verspätungen kommen kann, ist verständlich. Dies gilt nicht nur für »Jagged Alliance 2«, sondern auch für Wifarardry 8«, dessen Erscheinungstermin nun auf

Herbst diesen Jahres festgelegt wurde. Ein nicht zu unterschätzendes Handitap bei der Dauer der Entwicklung besteht auch darin, daß mit Dave Bradley einer der wichtigsten Wizardry-Programmierer das Sir-Tech-Team zwischenzeitlich verlassen hat.

Hero Sixpack

Wizardry 8 ist ein Rollenspiel in Reinkultur. Es beginnt mit der aufwendigen Charaktergenerierung über die Auswahl der Gruppenmitgtieder bis hin zum simulierten Rollen der Würfel bei der Talentwerte-Festlegung. Gespielt wird wieder aus der Sicht der ersten Person, aber innerhalb einer echten 30-Umgebung, in der sich Ihre bisz us sechs Charaktere bewegen. Teilweise schwillt die Mitgliederzahl sogar auf acht an. Bis zu zwei NPCs können sich There Truppe freiwillig anschließen, aller-



Einer der ersten Screenshots, nachdem die Spielumgebung für 3Dfx-Karten optimiert wurde.



alles, was sich in einem Rollenspiel so zuträgt, muß in einem Dungeon stattfinden.



Aus der Introsequenz: Herr Dark Savant wird von seiner Bösartigkeit geradezu erleuchtet.



Wizardry 8 macht dort weiter, wo wYizardry 7: Crusaders of the Dark Savante endete; es emöglicht sogar das Importieren von Charakteren aus dem Vorgänger. An der Story wird noch gefeilt, es steht aber bereits fest, daß die Hauptaufgabe des Spielers darin bestehen wird, der Übjekte zu finden.

Das erste dieser Objekte ist das Astral Dominae, ein Artefakt, welches die Geheimmisse des Lebens kennt. Leider befindets ich dieser potentiell gefährlich e Gegenstand in den Händen des Dark Savant, der sich damit auf den Weg zum Cosmic Citrica gemacht hat. Mar, daß er sich die Kräfte des Astral Dominae für seine eigenen bösen Pläne zunutze machen vill. Mit diesem Wissen gelänge es ihm problemlos, eine neue Welt nach seinen Vorstellungen zu der er bis in alle Ewiopkeit neue Soldaten rekrufteren Konnte.

Als Spieler stellen Sie Ihre I ruppe zusammen und führen sie auf direktem Wege zum Cosmic Circle. Sie treffen dabei auf zahlreich Charaktere, die aus früheren Golgen noch in bester Erinnenung sein sollten. Es wurde bereits bestäätigt, daß neben dem Dark Savant auch Trang und Umpani wieder dabei sein werden. Die Story spielt sich übrigens richt in Lost Guardia, sondern in einer völlig neuen Spielumgebung ab. Trotz der offensichtlichen Anlehnung an die Vorläufer soll es auch Anfängern Leicht möglich sein, einen Einsteig ins Wäradny-Universum zu finden.

Kampfphase

Schlachten laufen entweder in rollenspielgerechten Zügen ab (also einer nach dem anderen) oder wahlweise in einem Echtzeitmodus, bei dem die gewünschten Aktionen vorher festgelegt und von Ihren Helden kontinuierlich durchgeführt werden. Dies entspricht im Grundsatz dem Pithasen-Kampfysteme, das auch schon Grundsatz dem Pithasen-Kampfysteme, das auch schon



Der Charakterbildschirm: Quintessenz aus fast 20 Jahren Rollenspielerfahrung.

in Wizardry 7 Anwendung fand, Welcher Charakter zuerst angreift, hängt von Faktoren wie Eigeninitätärbe und Kampferfahrung ab. Da bei Rollenspielschlachten mehrere Werte berücksichtigt werden müssen, ist eine reine Echtzeitfolge, in der es in der Regel nur die Werte Angriffsärke und Verteidigung gibt, kaum durchführbar. Während Ihr Zauberer beispielsweise an einem komplücieten Spruch feilt, wird Ihr stärkster Kämpfer von einer Bande Zwerge niedergemetzett, die er mit ein paar taktischen Anweisungen normalenweise problemlos beeisegen würde. Das würde den Sinn eines Bollenspiels ad absurdum führen. Von daher sind Unterbrechungen zur Implemetierung neuer Strategien mödlich.

Wizardry wird persönlich Charakterklassen und -attribute unterschei-

character kusser im vor Worgänger nur unwesentlich. Eine Neuerung ist der Gadgeteer, ein mechanisch begabter Charakter, der sich bei der biberwindung von Hindernissen oder der Verbesserung von Waffen als sehr nützlich erweisen könnte. Im Bereich der Charakterattribute kann »Personality«, also Persönlichkeit, neu dazu. Dies ist insbesondere angesichts der Sprachausgabe interessant, da diese Merkmale nicht nur im Verhalten, sondern auch in der Konversation zum Ausdruck kommen. Ein Dialog zwischen einem bornierten Lord und einem eher dümmlichen Eidechsenmann kann einem eher dümmlichen Eidechsenmann kann

geradezu komödienhafte Ausmaße annehmen. Charaktere kommentieren darüber hinaus unaufgefordert das Geschehen. Hierdurch wirken die Figuren und die Spiekumgebung lebendiger als zuvor.

Gerne würden wir etwas genauer auf das Magie-System eingehen, leider will Sir-Tech zu diesem Zeitpunkt noch keine Einzelheiten preisgeben. Es soll sich um ein System handeln, das in groben Zügen dem von Crusaders of The Dark Savant entspricht, allerdings mit einer Vielzahl neuer Zaubersprüche.

Sit-Tech hat erkannt, daß sich auch kleinere Softwarefirmen im Zeitalter der großen Konzerne behaupten können. Was eigentlich als solidies Nischenprodukt geplant war, könnte sich durchaus zum Verkaufsschlager entwickeln. Kein anderes Genre wurde in den vergangen Jahren so oft neu definiert wie das Rollenspiel – mit dem Hintergedanken, sowohl Actionspieler als auch RPG-Fans an die Ladenkasse zu locken. Wizardry 8 könnte sich dadurch heroverbeben, daß es wirklich das ist, was es zu sein vorgibt: ein traditionelles Rollenspiel. (Markus Krichel/Lul)



Eine Spielszene mit zugeschaltetem Interface. Sie kontrollieren alle sechs Charaktere Ihrer Wizardry-Party.

Software
piel
98
thes RPG mit Aben
ebung; Party mit

LIZENZ ZUM SPIELEN

Den Joystick bitte geschüttelt. nicht gerührt: MGM Interactive bietet Ihnen bald den abwechslungsreichen James-Bond-Alltag mit schnellen Autos, tollen Frauen und verrückten Spezialwaffen. Das Spiel zum Film »Der Morgen stirbt nie« wurde in Hollywood erstmals präsentiert.

at sich was mit »It never rains in Southern California«: Wetterphänomen El Nino pustete Kalifornien gründlich durch. Der stürmische Wirbelwind sorgte für hoffnungslos überschwemmte Straßen und machte selbst vor ehrbaren Spieleprogrammierern keinen Halt. Die Mannen von Black Ops, für MGM Interactive mit dem Spiel zum neuesten Bond-Kinofilm beschäftigt, sagten unseren Firmenbesuch aufgrund von Wasserschäden kurzfristig ab. Statt dessen kamen sie persönlich im Hotel vorbei.

»Tomorrow never dies - The Mission continues« ist der zweite große Bond-Titel der Neuzeit. Während der 8-Bit-Ära besaßen englische Softwarehäuser ein ums andere Mal die Lizenz zum Programmieren, doch dabei kam nicht selten unterdurchschnittlicher Murks wie »Im Angesicht des Todes« heraus. Mit Rares »Goldeneve«, das bisland nur für die Nintendo-64-Konsole erschienen ist, wendete sich iedoch das Blatt: Die spannungsgeladene 3D-Action schlug ein wie eine gestohlene Atomrakete, Mit einem Mal war James Bond sogar bei jüngeren Kinogängern hip, die Sean Connerv mit vollem Haupthaar nur noch aus legendenhaften Erzählungen kannten. Kein Wunder, daß die Filmgesellschaft Metro Goldwyn Mayer nun selbst auf den Plan tritt: Das Spiel zu Bondfilm Nummer 18 »Der Morgen stirbt nie« wird primär für den PC entwickelt. Vorteil der konzerminternen Entwicklung: Hohe Lizenzgebühren entfallen, alle verfügbaren Mittel werden in die Spielentwicklung gesteckt. Sie spielen als

dWo waren noch gleich die Lenkraketen? Hätten Sie Q nur besser zugehört ...

> Abenteuer Abfahrt: Der gute James muß mit britischer Gelassenheit alle Verfolger abschütteln

Agent 007 nicht einfach nur den Kinostreifen nach, Statt dessen giht es eine komplett neue Geschichte, verfaßt von einem waschechten Hollywood-Drehbuchautor, Sie knüpft dort an, wo der Film aufhört. Der Bruder des Obergauners Carver will die dunklen Machenschaften seines verblichenen Verwandten mit anderen Mitteln fortführen - was der

beste Mann Ihrer Majestät natürlich verhindern muß. In bester Bond-Manier geht es von Schauplatz zu Schauplatz rund um die Welt, immer auf der Spur der Bösewichte. Sie machen unter anderem einen Abstecher in die Schweizer Alpen, nach Monte Carlo oder Ägypten.

Dabei werden vier verschiedene Genres miteinander kombiniert. Mit einem Auto brausen Sie über die Landstraßen und dürfen mit Qs Gimmicks herumspielen: Einen Reifenschredder oder einen Satz Lenkraketen hat sich schon so mancher für den Stadtverkehr gewünscht. Beim Abfahrtslauf in einem Ski-Resort machen Sie Toni Sailer Konkurrenz, sollten sich dabei

aber nicht durch die Gauner von den Brettern holen lassen, Unter Wasser erkunden Sie entweder zu Flosse oder im schnittigen Lotus Esprit alte Ruinen oder gehen auf Ihre Gegner los, Natürlich fehlt die 3D-Action nicht: In Ego-Ansicht erkunden Sie geheime Chemielabors und düstere Chateaus. Die einzelnen Abschnitte gehen nahtlos ineinander über. So stürzen Sie am Ende einer Rennepisode mit dem Wagen ins Wasser und setzen dort die Suche nach Carvers Schlunf-

Neben der Originalmusik und authentischen Geräuscheffekten will MGM auch die Originalschauspieler als Sprecher ins Studio holen. Es macht nun mal doppelt so viel Spaß, nach einer Autoverschrottung von D persönlich dafür getadelt zu werden. »Wir wollen den Spieler so gut wie nur eben möglich in Bonds Haut versetzen«, betont Projektleiter Mike Guttentag, und fügt mit einem Grinsen hinzu: »Nur das Verführen von schönen Frauen wird dabei etwas zu kurz kommen.«

Black Ops/MGM Interactive ▶ Genre: Action 3. Quartal '9B

Besonderheiten: Komplett neue Story, zeitlich nach dem letzten Bond-Abenteuer angesiedelt: Kombination von vier verschiedenen Genres; Originalmusik aus den Bond-Filmen.



Schießerei



GEHÄUSE

FESTPLATTE

GARANTIE

CRASINGABLE

FLOPPY

VALUE 200

PC-004 AT GIGABYTE GA-SB6TX3 INTEL PENTIUM[®]

16MB SDRAM

MINI TOWER

E-IDE ON BOARD

16-FACH ATAPI

2,6 GB E-IDE 2MB/3D

1 JAHR

PC -003 INTEL PEHTIUM®

BURINESS II DAZ PG-00& ATX

GIGABYTE GA-5B6TX3 GIGABYTE GA-6B6LX IHTEL PENTIUM® II

32MB SDRAM MIHITOWER 1.44MB TEAC E-IDE ON BOARD

24-FACH ATAPI

3,6 GB E-IDE

1 JAHR

4MR

BUSINESS 233

64MB SDRAM BIG TOWER 1,44MB TEAC E-IDE ON BOARD 2 SER. /1 PAR

TASTATUR MSMAUS DOKUMENTATION PEHANDBUCH

CONTROLLES E-IDE ON BOAR 1/O-SCHHITTSTELLEH 2 SER. / 1 PAR

ELSA VICTORY 3DX CHERRY MS MAUS PCHANDBUCH

24-FACH ATAPI 4,3 GB E-IDE 4MB SGS-THOMSOH AGP

CHERRY MS MAUS PCHANOBUCH 1 JAHR





PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AH MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

DIE VOH UHS AHGEBOTENEN TOPEDO-ROMPLETTSYSTEME WERDEH HUR IH DER BESCHRIEBENEH RONFIGURATION GELIEFERT, ES KÖNNEN REINE ÄNDERUNGEH BEI DER BESTELLUHG DER HARDWARE VORGENOMMEH WERDEH.

ADRESS-UND TELEFONAUSKUNFT DEUTSCHLAND



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO





VOLLVERSION UPPATE 229,-MICROSOFT HOME ESSENTIALS MICROSOFT WORD 97 MICROSOFT EXCEL 97 199,-229,-Office 97 649,-649,-649,-MICROSOFT ACCESS 97 229,-MICROSOFT POWERPOINT 97 949,-1129,-MICROSOFT OFFICE 97 MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97 MICROSOFT WINDOWS 95
MICROSOFT WINDOWS 97
ALCOSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION 379,-1449,-199,-849,-1399,-1999,-329.

AT GEHÄUSE

MODELL

767-A 767-C MIDI TOWER 767-D A5561

EN-66B2 MIDITOWER

PREIS ARTIKET-NE 109,- 4EH-006 99,- 4EH-007 69,- 4EH-008 **BIG TOWER BIG TOWER** 179," GEH-011 MIDI TOWER



OHNEABBILDUNG
CI 9206 BIG TOWER
CI 6406 MIDI TOWE 179," GEH-043 149,- CEH-045 MODELLE SERIE 2 UND 7 ÖFFEH OHHE SCHRAUBEH

149,- GEH-031

139," CEH-032













FLEXI CASE 3.5 FLEXI CASE 5,25

79,-79.-

FLEXI CASE CD 75.-

FLEXI CASE

MAP-5021



2ER TOWER

4ER TOWER

BER TOWER



119,-

169.-

229,-

ATX NETZTEIL

CSB89AX BIG TOWER

CSBB9HX MIDITOWER CSBB9GX MINITOWER 159,- GEH-049

FUM DA A671

MODELL ATX

A5711

BIG TOWER A6711 CI 9106 BIG TOWER CI 6306 MIDI TOWER

CS139A BIG TOWER CS133A MIDI TOWER

TB-01W BIG TOWER

TC-01W MIDI TOWER TD-01W MINI TOWER TE-OIW DESK TOP

9501A BIGTOWER 9502A MIDITOWER

MODELLE ATX OHNE ABB. EYE-910 SERVER TOWER

ATX GEHÄUSE

99,- zua-062

199," GEH-051 179,- GEH-050

CI 9106

PREIS ARTIKEL-NE

219,- GEH-004

199,- GEH-043

179,- CEH-044

209," GEH-026

199,- GEH-027

229,- GEH-001

199," GEH-002 185," GEH-003

199,- CEH-028

199,- GEH-037

179,- GEH-038

399,- GEH-048



CS-889 Serie

CS-139A CS-133A











M8 MS/CACHE/UPM PREIS	CDERECORDER	AIAPI CD-ROM
DCAA 4300 8/128/5400 445,- DHEA34330 4330 8/128/5400 475,- DHEA364BD 64BD 8/128/5400 525,-	MITSUMI CR2BOT 2/8-FACH ATAPI 525,- SONY CSP-928E 2/6-FACH ATAPI 525,- YAMAHA CORROOT (4/8-FACH 5CS) 719,- YAMAHA CORROOT (4/8-FACH 5CS) 719,- YAMAHA CORROOT (4/8-FACH 5CS) 719,- YAMAHA CORROOT (4/8-FACH ATAPI 789,- TEAC (2/8-93) 4/12-FACH 5CS) 825,- PEKTOR PRESST) 4/12-FACH 5CS) 825,- 935,-	LITE OH 20-FACH 109- LITE OH 24-FACH 119- TEAC 24-FACH 135- MITSUMI 24-FACH 125- TOSHIBA 24-FACH 145- PIOHEER 5033 24-FACH 139-
FEAGATE 3240 8/18/3400 59/,- 5135.1512A 3240 10/18/3400 53/,- 5136.451 6450 10/128/3400 525,- 513040A 9150 8/78/7200 ANRACH QUANTUM	TEAC CD-R553 4/12-FACH 3c31 749,- 829,- PLEXTOR PX-R412 4/12-FACH 5c51 885,- 935,- RW-RECORDER	LITE OH 32-FACH 145,-
PIOHEER 111 12:64:4500 269; RIEBBALLS 1251 10:181:5400 279; RIEBBALLS 1251 10:181:5400 249; RIEBBALLS 1310 10:181:5400 249; RIEBBALLS 1 64:81 10:181:5400 255; RIEBBALLS 2 3325 1782:5400 255; RIEBBALLS 2 3325 1782:5400 399; RIEBBALLS 2 3325 1782:5400 399; RIEBBALLS 3 54:88 1782:5400 399; RIEBBALLS 3 54:88 1782:5400 399; RIEBBALLS 4 54:88 1782:5400 399; RIEBBALLS 54:88 17	NICOH M 6 1000 A) 2/4-FACH ATAP 1 639- 1 1000 A) 1 1000	12-4ACH 196-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-197 1665-
BIGFOOT TR 8,4/12GB 15/128/4000 335,-/4.79,-	RICOH MP 62003 2/2/6-FACH scsi 719,- RICOH MP 6200A 2/2/6-FACH ATAM 699,- DVD-LAUFWERKE	PLENTOR PRIOTS! 12/20-FACH 165- CYBERDRIVE 24R3 24-FACH 169- PIOHEER OR-53 24-FACH 199- PIOHEER DRU-055 24-FACH 225-
MAX 108 DIAMMOND MAR 5120 10/256/3400 DIAMMOND MAX 7120 10/256/3400 DIAMMOND MAX 7120 10/256/3400 DIAMMOND MARKADO 10/218/3400 DIAMMOND MARKADO 10/218/3400 DIAMMOND MARKADO 11/236/3200 DIAMMOND DIAMMOND 11/236/3200 DIAMMOND DIAM	TOSHIBA 3D-M1102 BIS 17GE ATAPI 415,- CREATIVE LABS BIS 17GE ATAPI ANFRAGIN	PIOHEER OR-533 24-FACH 199,- PIOHEER DRU-055 24-FACH 225,- PIOHEER DRU-048 24-FACH 225,- PIOHEER DR-5063 32-FACH 235,- PIOHEER DR-5063 32-FACH 249,- TEAC 5523 32-FACH 249,-
WEIGHT PAIC 1214-1220 197- ACTION 1300 1114-1220 197- ACTION 1300 1114-1220 197- ACTION 1300 1114-1220 147- ACTION 1300 1114-1220 147- ACTION 1300 1114-1220 147- ACTION 1400 1400 1400 147- ACTION 1400 1400 1400 1400 1400 1400 1400 140	SOFTWARE FUR RECORDER:	PIONEER DIS-906 3 22-FACH 235- PIONEER DIS-906 32-FACH 225- TOSHIBA 630H 32-FACH 225- TOSHIBA 630H 32-FACH 235- PIENTON ULTRA-PIER DI 32-FACH 190- CD CADPY STUCK 6,90 CD—WECHSLER
MP8 3032 5250 11/128/3400 489,-	ZUBEHÖR FÜR RECORDER	HAKAMICHI ATAPI 16-FACH/5W 295,- HAKAMICHI SCSI 16-FACH/5W 379,- TEAC CD68E ATAPI 8-FACH/6W 205,-
NUMBER SCSIA MIDS FEST PLATTEN MS accordance FRIS MS acc	CD-LABER RIT INCL SERIES SOTTWARE THE MACUNE AS 89- CO-LABELS SO FICK WITE SO FICK TRANSPARENT J450 CD-LABELS SO FICK TRANSPARENT J555 CD-TAHDER CLEANING DET PUR CD-RECONCETT J575 CD-TAHDER WITE SORT	AAPTICSS PARALLI NIT BULK ADAPTICSS PARALLI NIT BULK ADAPTICSS PARALLI NIT BULK ADAPTIC 1940 AUUTTA. AC 133 189- ASSISSION PC 133- ASSISSI
34372H ARLARI, 4550 8/512/7100 1055,-1079,- 19171N BAR.# 9100 8/512/7100 1449,- 1499,- 3450H CHIETAM 4550 8/512/10000 1179,-1249,- 1910TH DESTAM 9100 8/512/10000 17979-1059	CD UNIABLINAD GO NUM AND	ADAPTIC SIS PARALLE NIT BULK ADAPTIC SIS PARALLE NIT BULK ADAPTIC 340 AUUTAN AC 3 585- AUUT
OUNTURE HIRR IT 315 00-387-800 385- HIRR ST 4310 10-387-800 385- HIRR ST 4310 10-387-800 515- HIRR ST 4310 500 10-387-800 515- HIRR ST 4310 500 10-387-800 515- HIRR ST 4310 510-800 510-800 510-800 HIRR ST 4310-800 HI	TOME	PLANCING UPPLANTED 3 AOO LYTER 192, DAMOND UPPLANTED 3 AOO LYTER 192, DAMOND WAS AND A AOO LYTER 193, DAMOND WAS AND AND A AOO LYTER 193, DAMOND WAS AND A AOO LYTER 193
WICHFILITAMEN IDE WICHFILITAMEN SCI WICHSILITAMEN SCI WICHSILITAMEN SCI STACHMEN SC	HANDO KOM PATRILLIA D. HITTURENDER BLE CAN EN PROPOSITION DE L'ANDON ROMA PATRILLIA D. HITTURENDER BLE CAN EN PARTICIONE DE L'ANDON ROMA PATRILLIA D	AVM FRITZ CARD 32 ISDN INTERN 145,- TELS 50 CACARD BDN INTERN 115,- TELS 50 PC-CARD BDN INTERN 205,- 2MRSPEKNERIEW, FÜR ZYMLL 2864 69,- CULLENOT FAX MCM-ONT FRITZ BAYDANGIN ARBUNA DERR WEITERLITTEN ONNE 9 K MIT FRITZEN GETERNIK MODDEN.
MAINBOARDS PENTIUM 512RB CACH	SCOM SCREP PEMCIA 295 - USY 350 VA SACH-UPS 199- NETZWERKNUSS ANFRAGEN USY SOOVA BACK-UPS 329	CDUIC
ASUS	Actic	CPUS TAGESTRUST ANFRAGEN
\$997-V 48*CL/3-8164 M35599 AT 18 95572P4 48*CL/3-8164 M3597 AT 18 M59573P5 5000-C 8CL/3-8164 M3597 AT A. M59573P5 5000-C 8CL/3-8164 M3597 AT A. M59573P5 48*CL/3-8164 M3597 AT A. M59574F6 48*CL/3-8164 M3597 AT A	A. P2197-5' 1740F/4RPG/2NHA 440IN ATX 489,- A. C16ADYTI A. GASSBU 4 RRG/2R HA 450IN ATX 275,- C4A-68BU 4 RRG/2R HA 450IN ATX 225,- C4A-68BUN 4 RRG/2R HA 450IN ATX 225,- C4A-68BUN 1041 4 RRG/2R HA 450IN ATX 215,- C4A-68BUN 1041 4 RRG/2R HA 450IN ATX 215,- C4A-68BUN 1041 4 RRG/2R HA 450IN ATX 215,-	486ER CPU ADAPTER SV AUF 3V 59- AMD RG 16-MIZ 109- AMD RG 30 MIZ 109- AMD RG 30 MIZ 109- AMD RG 30 MIZ 109- AMD RG 26-MIZ AA- IBM-CYRIX MX PR309- 165- IBM-CYRIX MX PR309- 265- IBM-CYRIX MX PR309- 265- IBM-CYRIX MX PR309- 265-
STTM 4x PCI / 4x BA 430TX ATX 201	p, IIIAH IIGER BUAL 440LX ATX 345,- 7,- TITAH TIGER BUAL 440LX ATX 540,- THUHDER BUAL 440LX ATX 849,-	IBM/CYRIX MX PR266+ A.A. IHTEL PEHTIUM® MAR™ 166 MHZ 209,- IHTEL PEHTIUM® MAX™ 200 MHZ 265,-
GA-5865X 4×PCI/3×BA3B AT 16 GA-5866TX 4×PCI/3×BA430TX AT 20 GA-5866TX 4×PCI/3×BA430TX AT 20 GA-586ATX 4×PCI/3×BA430TX ATX 22	A. MS-6111 440LX ATX 315,- 5,- MS-6114 DUAL 440LX ATX 399,- 5,- CHAINTECH	HTEL PENTIUM® MMX™ 233 MHZ 405,- IHTEL PENTIUM® II MMX™ 233 MHZ 569,- IHTEL PENTIUM® II MMX™ 266 MHZ 7779-
P55XUW 3940UW 4 X PCI / 4 X BA 430TX ATX 46: P55XB2 SX PCI / 3 X BA 430TX AT 20*	M6LTM 440LX ATX 189,- 5,- ABIT 9,- AB-LX6 440LX ATX 325,-	HTEL PENTIUM® II MMX™ 300 MHZ 1099,- IHTEL PENTIUM® II MMR™ 333 MHZ 1495,- IHTEL PENTIUM® PRO 200 MHZ A.A.
TRIHITY VIA, APOLLO3 ATX A.		WÄRMELEITPASTE 16/56 TUBE 3,90/8,90
AB-TX5 4 X PCI / 4 X BA 430TX AT 21: AB-PX5 4 X PCI / 4 X BA 430TX AT 21: AB-AX5 4 X PCI / 4 X BA 430TX AT 22: AS-1	PENTIUM® PROZESSOR IN THE BOX MITTURE TO NO BEHT HEIT ZERTIFURAN	SIMM / DIMM - MODULE-TAGEPRENE ANFRAGEN
MS-5148 430TK ATK 24: MS-5156 430TK AT 22: MS-5158 430TK ATK 22: MS-5158 430TK ATK 22:	AMAII A HANNAMAN OF BY ISL CURPURATION.	TYP RAPAZITÁT FP 100 PARTY SIMM 30PIN 4418 35. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19
USE MIT AMENIUS FÜR AUS TOOT, TROTI MAINEDARDS F17 MAUSANENUS FÜR AUS ODER OMBINTEN UPGRAGI MODUL AUF F13MF PRÜRST CACHE AUS CA BYTECH, TY TAC RAM HIS AUS (CHAINTER, GLASHY) CODER TYAN EINFRAUNT FUR ALLE MAINEOARDS (SCHRAUSEIN UMP ABSTAND)	99- RDPPY S.F./ (AGMISSONY 99- 99- RDPPY S.F./ (AGMISSONY 99- AN 95- RDPPY S.F./ (AGMISTIQUA) 97- AN 15- RDSHETTIN 19-7/ (AGMISTIQUA) 49- NATERI 5,50 DISKETTIN 15-7/ (AGMISTIQUA) 6,50	DIMM to rust 64 MBGY1G/64 MBGY1G 275, ~/335, - DIMM to rust 118 MB

irrtümer u. Preisänderungen vorsehalten – Lieferung sosange vorrat – Logo 's u. Produktbezeknnungen sind 'en den meisten fällen engetragene warenzeicnen ihrer innafer

CD-RECORDER

ATAPI CD-ROM

AT/EIDE FESTPLATTEN

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP NUMBER MINE REVO. 3D HERCULES DYNAMITE 13RV HERCULES TERMINATOR 3D MILER R RIVER AND A STATE OF THE PROPERTY OF T PROZESSOR TICRET TO RIDE W 4
EDO 4
EDO 4
SG 4
EDO 4 SG SG EDO EDO EDO 56 EISA VICTORY IRAZOR
DIAM MONFER ID
ATI R PERTWOORR
ATI R PERTWOORR
ATI R PERTWOORR
DIAMOND VIPER V330
DIAMOND STEALTH IS 330
CUILLEN. MANI CAMER 30PR
MATEOR MILLINIUM IS 330
MATEOR MATEOR MATEOR MATEOR AND
ASIM AC BY DURPHORER 1000 56 56 56 56 56 100 W

MATROMASU
MASUS A.C. P DERPLORER 3000 ETC RIVA
HERCULES TERMINATOR 3D/CL PERMEDIA 3
HERCULES STRINGRAY 13R AMR INR. LAME VC
DIAM FIRE GL 1000 PRO PERMEDIA 2
DIAM FIRE GL 3000 PRO A.C.P. PERMEDIA 3 MGA-2164 MGA-3164

VIDEOKARTEN PCI

MONITORE

EIZO EIZO PIAMOND SAMSUNG

MARMOREMATT
\$79,-/\$99,405,\$59,819,-/979,1455,1799,749,1549,1119,-/1229,\$099,-/4199,-SOUNDKARTEN SOUNDKARTEN
SIG KOMPATIBEL PNP
CREATIVE SE 14 PNP
CREATIVE SE 14 PNP
CREATIVE SE AWE64 WALUE
CREATIVE SE AWE64 PNP
CREATIVE SE AWE64

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEH

100 WATT AKTIV BOXEH

100 WATT AKTIV BOXEH

100 WATT AKTIV BOXEH

160 WATT AKTIV BOXEH

160 WATT AKTIV BOXEH

160 WATT AKTIV BOXEH

SUBWOOFER SYSTEM

SUUHDSYSTEM IS IIZO MONITORE

KOPFH, MIT MIKROFOH

MIKROFOH E, SOUHDK. 30,-40,-45,-45,-49,-55,-65,-15Q,-179,-12,95 AB19,-DRUZKER

EPSOH STYLUS COLOR 3DO

EPSOH STYLUS COLOR SDO
EPSOH STYLUS COLOR 400
EPSOH STYLUS COLOR 600
EPSOH STYLUS COLOR 600
EPSOH STYLUS COLOR 1300 DIN AS
EPSOH STYLUS COLOR 1300 DIN AS 359 -455 -635 -TINTE TINTE 1479,-3369,-635,-EPSON STYLUS PHOTO
MIHOLTA PAGE PRO 6/6ER
MIHOLTA PAGE PRO 13
MIHOLTA PAGE PRO 10
HP DISKJET 470 COLOR
HP DISKJET 4PO COLOR TINTE 549,-779,-1549,-5499,-365,-439,-579,-649,-749,-LASER LASER HP DESERT AD COLORS

HP OFFICIAL TO FRO TISC COLORS

HP OFFICIAL TO FRO TISC COLORS

HP OFFICIAL TO FRO TISC COLORS

CANDON SECRO

CANDON SECRO

CANDON SECRO

HO CANDON SECRO

CANDON SECRO

TO CA TINTE TINTE 1799,-799,-889,-1499,-455,-285,-TINTE TINTE TINTE

DIGITAL CAMERA

DIGT LECTURE 349, 7745. GEHIUS D-MOUSE SERIED.

100AK 100AK 1149, 7145. GEHIUS D-MOUSE SERIED.

100AK 100AK



m

GmbH Kirschberg 25-27 64347 Griesheim

Kirschberg 27 64347 Griesheim A5 Darmstädter-Kreuz Ausfahrt DA-Griesheim



Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr Samstag 10.00 - 16.00 Uhr



5G 5G

DOO SG R SG R W R W R

computer-profis.de



Telefonische - Bestellannahme Montag - Freitag Samstag 10.00 - 21.00 10.00 - 16.00

0 61 55 - 60 06 06

0 61 55 - 60 06 16 60 06 15 Faxpolling

> Tei 0 61 55 - 60 06 35 Montag - Freitag

14.00 - 18.00 Uhr

Unsere Produkte and Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkerten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern.

Einige Produkte konnten daher nicht sofort lieferbar sein. Niedrigere Preise geben wir selbstverständlich an Sie weiter. Bitte erfragen Sie unsere Tagespreise und Lieferbedingungen/AGBs.



WIR KALKULIËREN DAMITSIË SPAREN

AKTUELLE ANGEBOTE IN DER ZEITSCHRIFT CT BEACHTEN JOYSTICKS HIGHLIGHTS

GRAVIS FLOAMED PRO JANABOS PRO JOTS
GRAVIS BLACHAMPY JEREBIND OF
GRAVE PRIX TRACHIC WHEEL
M. FORMULA TA WHEEL INCL. EPEALS
GEHIUS FLICHT JOOO F JOI INCL. SPIEL
HICKOS JOTS JEWHIDER JO PRO
MICROSOFT SIDWHIDER JORG
MICROSOFT SIDWHIDER JORG
MICROSOFT SIDWHIDER FORCE FEED BACK 55.-/45,-55,-/115,-155,-219,-SCANNER HP SCANJETS100 530 ·

FLACHRETT 24RIT.300'300DPI FLACHRETT 600'1300DPI FLACHRETT 24RIT.500'600DPI FLACHRETT 30RIT.600'1200DPI HP SCANIST SIDO
HP SCANIST SIDO
MUSTEK SCANISPRESS 6000P
MUSTEK SCANISPRESS 12000P
MUSTEK SCANISPRESS 12000P
MUSTEK PARAGON 12003P
DIAAUFSATZ 1299,-185,-259,-339,-409,-FLACHRETT 30RIT.600 1300DPI FLACHRETT 30BIT.600 1300DPI FÜR PARAGON FUR PARAGON
HAGHRIT 24RIT,100 600PFI 269 -/309
HAGHRITT 24RIT,000 1100PPI 399 HAGHRITT 24RIT 4000 1100PPI 369 HAGHRITT 24RIT 3100 1400PPI 349 HAGHRITT 24RIT,300 1400PPI 349 HAGHRITT 30BIT,000 1200PPI 349 HAGHRITT 30BIT,000 1200PPI 35 BAGHRITT 30BIT,000 1200PPI 35 BAGHRITT 30BIT,000 1200PPI 35 BAGHRITT 30BIT,000 1200PPI 36 BAGHRITT DIAAUFSATZ
UMAX ASTRA 6105/P
UMAX ASTRA 12005
UMAX ASTRA 1310P
MICROTEK SCANMARIR 13
MICROTEK SCANMARIR 16
MICROTEK 330/630

TASTATUREN EAST WIH95 D1H/PS2 25,-/29,-CHICOHY WIH95 29,-CHICOHY KB 7906 ERGO FUMPA MCR-701W 39.-EKGO FUMDA ERR 104/MJ MIT TRACKPOINT 79,-/99,-CHERRY 683-6105 39,-CHERRY 681-3000 69,-CHERRY 680-5000 159,-KEYTROHIC DIN OPER PS/3 JE 99,-MICROSOFT NATURAL REYRO 149,-ED ORIGINAL IHFRAROT MIHI KEYBOARD 99,-

PC-MAUSE YAKUMO 3-TASTEH YAKUMO ERGO 15,-LOGITECH LOGITECH SERIELL LOGITECH PS/2 2-TASTEH LOGITECH PS/2 3-TASTEH 35,-25,-45,-LOGITECH MOUSEMAH 96 CORDLESS 99.-LOGITECH PILOT TRACKBALL 129,-GEHIUS EASY SERIELL GEHIUS MYMOUSE 20 -30.-GEHIUS HET MOUSE 35 -GEHIUS EASY SCROLL 60.-

GUILLEMOT MAXI GAMER 3DFX GRAFIKKARTE

279,-



MITSUMI CR-2801 RW-RECORDER 559,-



CD-ROM 32-FACH 145,-



MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK 99,-



GRAFIKKARTE DIAMOND STEALTH II

189.-



FESTPLATTE SEAGATE 2.1GB EIDE 265,-

Preview: Age of Empires 2

REICHE



Seattle ist für viele schöne Dinge bekannt: Grunge-Rock, Boeing, ständiger Regen und Microsoft. Wir waren bei dem Betriebssystem-Hersteller vor Ort und präsentieren Ihnen an dieser Stelle einen kurzen Blick auf Bruce Shelleys neues Projekt.

Mitte Februar rief Microsoft zum »gamestock 98«, und die Fachpresse kam. Highlight der Veranstaltung war natürlich der Nachfolger zum Erfolgstitel »Age of Empires«, von dem Microsoft nach eigenen Angaben auf der ganzen Welt über 850 000 Stück verkaufte.

Altes Team mit neuen Ideen

Wieder spielt Bruce Shelley die Rollo des Go-Designers, der ja auch schon dem Klassiker zifwilizatione aus dem Hause Micropness einen Stempel aufdrückte. Age of Empires 2 knüpft dürekt an den Vorgänger an und jak Sie Ihre gewählte Ziklistation tausend Jahre begleiten. 13 verschiedene ethnische Gruppen stehen zur Wahl, darunter die Japaner, Kolten, Teutonen oder die Wikhinger, die ja nicht sonderlich seßhaft waren. Die Zeitgeriode deckt dabei das gesamte Mittelalter ab, vom Falle Roms durch die »dunklen Jahrhundertse bis hin zur Mittel dieses Saltwagends. Dadurch gibt es auch jede Menge neuer Einheiten wie beispielsweise Kanonen.

Es muß nicht immer Krieg sein

Außer der Ausottung Ihrer Konkurrenten können Sie auch auf andere Art und Weise den Sieg heimtragen. So erreichen die Filhrer ihrer Völker die Vormachtstellung ebwa durch die Anhäufung großer Reichtümer mit folgendem wirtschaftlichem Einfalls doer bauen einfach das achte Welhwunder und beschützen es. Dazu treiben, Sie Handel mit Häfen, die sogar außerhalb der Spielkarte liegen. Piraten und Freibeuter machen Ihnen unterdessen nebst Ihnen Mitspielern dist Leben schwer. Daßtir müssen gegnerische Schiffer nicht Lubedingt vernichtet werden, sondern Sie können sie auch entern

und dann für sich berutzen. Welchen Weg Sie auch wählen, das Erforschen von über 100 verschiedenen Technologien hilft Ihnen, die Position zu festigen – auch wenn Sie wahrscheinlich gar nicht dazu kommen werden, alle wissenschaftlichen Fortschritte auszunonbieren.

Verbesserungen in der Bedienung

Das Benutzer-Interface wurde ebenfalls verbessert: So haben die Entwickler neue

Hotkey-Funktionen eingebaut, den Einheiten lassen sich allgemeine Verhaltensregeln wie Aggresswicht vorgeben. Außerdem legen Sie nun Formationen fest, die in der Schlacht auch eingehalten werden. Das ist wichtig, denn es spielt jetzt eine Rolle, aus welcher Richtung eine Formation angegriffen wird. Streitwagen mit Schilden sind vergleichsweise seitlich weritaus verwundbarer als von vom. Die Künstliche Intelligenz (KI) wurde zudem in allen Belangen überarbeitet.

An der Dolk feilten die Designer ehenfalls, Die Gebüudes ind sehr viel größer geraten und stehen im korrekten Verhältnis zu den restlichen Truppen. Trotz des so entstehenden imposanten Eindrucks bleibt die Übersichtlichkeit erhalten. Wirf bauen voraussichtlich eine drebhare Karte ein« sagt Bruce Shelley. Der Umfang steigert sich dazu dramatisch. »Die Maps werden um bis Auf den ersten Blick fällt vor allem die verbesserte Optik auf. Das Stadttor önnen Sie nun auch von Hand schließen – achten Sie jedoch darauf, daß keine Ihrer Einheiten in diesem Moment darunter steht.

Belagerungsinstrumente wie diese Schleuder richten mehr Schaden an als im Vorgänger, dafür sind sie nicht mehr so beweglich.

Auch die Schiffahrt bietet jetzt mehr Optionen: So müssen Sie gegnerische Flottenteile nicht mehr unbedingt zerstören, sondern können sie entern und so übernehmen.

> zu 300 Prozent größer sein. Eine normale Fußeinheit braucht acht Minuten, um von einem Ende bis zum anderen zu laufen«, verspricht Bruce.

> Wir erwarten also ein in jeder Beziehung verbessertes Produkt. Das Beste dabei ist, daß es schon im Herbst im Handel erhältlich sein wird. Im nächsten Heft finden Sie ausführliche Informationen zu diesem Produkt und vielen weiteren Microsoft Neuheiten. (mash)

	and L	ietus tekinkii misis — riktist
>	100	Microsoft/Ensemble Studios
Þ	9	Echtzeit-Strategie
Þ	Ţ·	3. Quartal '98
Þ	Be -	Sequel zum erfolgreich-
te	n Strai	egiespiel 1997; unterschiedliche Sieg-
ec	fingun	gen; knüpft direkt am Vorgänger an.



MEDIA WORLD Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service: 089/99 73 81 33-34 Fax 089/99 73 81 37



Linderige actient, faille		4			
Abunteunrspiele			Geschicklichkeitsspinin		
Astena & Obelix	DV.	44 95	3D Ultra Parball 3 Verges Kontinent	DV	49,95
Allantis	DV DV	89.95		D04	
Baphomel's Fluch 2 Block Dohlia	DV DV	69.95	Cros - Legend of the Gobbos Win95 Frogger 3D Win95 (3D%) Buge 6	DA	64,95 79,95 69,96 84,95
Slock Dohlia	DΥ	69,95	Frogger 3D Win95 [3Dfx]	DV	69.96
Blade Runner		84 95 74,95	Hugo 6	DV	84,95
Blade Runne Elder Scroller Red Guerd Floyd Wings 3 Project 3 - Legacy of Time Elitie 5ig Adventure 2 Monkey Island 3	DV DV	69.95	Hugo 6 Jazz Jacki abbil 2 (Inkl. Tell. 1) Oddwidd Abg s Oddysay Pondemonium (SDIX) Raymans World Ster Trak Pmball	DA	84,95 74 95
J. Project 3. Legacy of Time	nv	79,95	Pandamonum (SDIV)	DV	54 95
Ultie Big Adventure 2	DV	74.95	Raymans World	DV.	44 95
Monkey Island 3	DV	74,95 79.95	Sim Touk Penhali		49.95
Pheniasmegone II P Rhodan - Brücke I.d. Unendlichker	DV	64.85	Geronschaftsspiele		
P Rhodan - Brücke I.d. Unendlichkert	DV	50 95	Law or cate of the 210 Spreet o		
Photon Queen, The Eve	DV DV DV DV	54 95 79.95	Bridge 2 Flotterimanover Win95 Mastermind	DA DV DV	44 95 54 95
	DV	74 85	Mastermind Mastermind	DV	54 95
Riven - The Squel to Mysl	DV	74.95	Managari WM - Eddion	DV	39,05 74,95
Riven - The Squel to Mysl Star Trek Starfloel Academy Starship Titanic	DV	74 95 74 95	Monopoly WM - Edition Monopoly Python's - Sinn des Lebuns Risko Winss	DV	60.05
Starship Titanic		69.95	Risko Win95	DV	69,95 54 95
Virtual Springfield	DV	49 95	Shenghel - Dynesty Tirvial Pulsuil	DV	49 95
Virtual Springfield Youngblood Win95 Zork - Der Großmouster	DV DA DV	49 95 74,95 74 96	Tirvlat Puisuit	DV	39 95
Zork - Der Großmourstor	DV	74 95	You Don't Know Jeckl	DV	59,95
Actionspleie			Rolluzspinie		
Bolilozone (30fx) Boasi Ware Win95 Biesteri	DΥ	74,95	Daggerfall	ПΔ	89 95
Boasi Ware Win95	DV DV DA	74 95 29,95	Descent to Undormountein Diable Relaunch	DA DV DA	74.95
Biosteri	DΥ	29,95	Diable Relaunch	DA	74,95 54,95
Dark Hermetic Order Win96	DA	69 95	Hellfre - Diable Expansion Pack		34 95
Die buthe Sugar 1206-1	DV	74,95 74,95	Dungson Keeper Deep Dungsons	DV	74 95 34 95 69 95 69 95 94 95
Fristation 2	DV	60 04	Fallent Reeper Deep Dungeons	DA	34 95 66 07
Flohting Force	DW	69 98 74 95	Lands of Lore 2 - Gritter/denomination	DV	50 0F
Figing Saucer Win95 (3Dfx)	DV	69 95	Legacy of Kein Wm95	DV	69 95
Forces Allance	DA	69,95 74 9.5	Ultime Online Wing5 (Internet)	ĒΫ	94 95
Formaken (3Dfx)	DV	74 95	Bulgeon Keeper Deep Dungeons Fallout Lands of Lore 2 - Götterdsemenung Legacy of Kein Wm95 Uttime Online Win05 (Internet) X-Fire	Dν	74 95
C Police (2061)	DV	69 95 64,95	Simulationsspiele		
Memor Com PUDIN	DV	74 95	688: Hunter Kitter Win95	nv	
Jadi Krishi (201v)	DA	79 95	Anno 1602	DV	00 00
J. Knight Mission - Myeleriae o + Sub-	DA		Anno 1602 Ansloss 2	DV	80.05
Beant Ware Winds Dath Hammelt Outer Winds Deathling Dungson Deathl	DV	64.85	Anatosa 2 Zusetz - Die Verlängerung Amatore Fiel 2 0 (MAX) Bundmingo Menager Champions Pack Chill Wer General 2 Children in Ferlieste Worlds Construction	DV	69,95 69,95 34,95
Liveforce Tenka	DA	69,95 69.95	Armored Fisi 2.0 [MMX]	DA	
Nuclear Strike Win95 [301x]	DV	69.95	Bundesirge Menager Champions Pick	DΥ	59 95
Ontlaws (3DIx)	DV	79 95 64 95	CIVII War General 2	DΥ	64,95
Overboard (30K)	DV	64 95	Cryficellion II - Fantasric Worlds	DV	44 95
Pueldent Eur (20th)	DV	79,95 69 95	Ciralules	DV	69 95
Sharing Master (3DI+1	DA	64 95	Decindularement Monts	DV	20,05
Shadows of the Empre (3DIx)	ĎΑ	74,95	Dei Indulasament Win95 Evennelen Sat	DV	20 05
Sarv 3D [3Dfx]	DV		Die Stedler 2 Gold Edition	οv	79.95
The Reap	DV	59 95	Eastern Front	DΥ	79,95
Tomb Rarder II (3Dfx)	DV	79 95 74 95 79 95	F (Maneger Prolessional	DV	69.95
Furox (3D/b)	DA	74 95	Fria Soccer Manager	QΥ	69 95
Y-Miller Manager Propriety (ADIX)	DV	39,95	Hallinck' vyms Win95	OV	64 95
Withing described - Bulletice of Forter	- DA	39,84	LWay Rehallon on House the Wings	DV	60.05
Autorennspiele					
Andretti Racing WIn95	DV	79,95	MIA Win95 Outpdst 2 Win96	DA	69 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 49,95	MIA Win95 Outpost 2 Win93 Provelees 2 - The Darkening	DA DV DV	69 95 59 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,85 49,95 54,95	MIA Win95 Outpost 2 Win98 Privates 2 - The Darkening Steel Penthers 3	DA DV DV	69 95 59 95 79 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 49,95 54,95 69.95	Chesiture Den Indiangagent Wind S Den Indiangagent Entre Indiangagent F I Minniger Professional F I Minniger M	DA DV DV DV	69 95 59 95 79 95 79 95
Andreal Reang Winys	DV.	79 95	MIA Win95 Outpoid 2 Win96 Priveleer 2 - The Darkening Steel Penthers 3 Streets of Sim City Sub Culture Thems Morratel	DA DV DV DV DV DV	69 95 59 95 79 95 79 95 69 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89.95 69.95	Sub Culture Thems Hospital	DV	69 95 59 95 79 95 79 95 69 95 69 96 74 96
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 69,95 74,95	Sub Culture Yhema Hospital Wol - The Sexy Empire	DA DV DV DV DV DV	89,98 69 96 59 95 79 95 79,95 69 96 74,86
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89 95 69 95 74,95 64 95	Sub Culture Yhema Hospital Wol - The Sexy Empire Sportsolele	DV DV	89 95 69 96 74.86
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89 95 69 95 74,95 84 95 59,95	Sub Culture Yhema Hospital Wol - The Sexy Empire Sportsolele	DV DV	69 95 69 96 74,86 49 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89 95 69 95 74,95 84 95 59,95	Sub Culture Yhema Hospital Wol - The Sexy Empire Sportsolele	DV DV	89 95 69 96 74.86
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 89,95 74,95 84,95 84,95 74,95 84,95	Sub Culture Yhema Hospital Wol - The Sexy Empire Sportsolele	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,96 89,95 89,95 74,95 84,95 84,95 74,95 89,95 74,96	Sub Culture Thema Hospital Wel - The Sexy Empire Sportspiale 30 Utus Minigolf DSF Ski Razing Fila Socces 36 (Dix) Jack Mickibus 5 Wines	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,96 89,95 89,95 74,95 84,95 84,95 74,95 89,95 74,96 89,95	Sub Culture Thema Hospital Wel - The Sexy Empire Sportspiale 30 Utus Minigolf DSF Ski Razing Fila Socces 36 (Dix) Jack Mickibus 5 Wines	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,96 89,95 69,95 74,95 84,95 89,95 74,96 89,95 89,95 79,96 89,96 24,95	Sub Culture Thema Hospital Wel - The Sexy Empire Sportspiale 30 Utus Minigolf DSF Ski Razing Fila Socces 36 (Dix) Jack Mickibus 5 Wines	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 69,95 74,95 84,95 89,95 74,85 89,95 79,96 89,95 74,95 74,95	Sub Culture Thema Hospital Wel - The Sexy Empire Sportspiale 30 Utus Minigolf DSF Ski Razing Fila Socces 36 (Dix) Jack Mickibus 5 Wines	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,96 89,95 69,95 74,95 84,95 89,95 74,96 89,95 89,95 79,96 89,96 24,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspile 3D Use Mingdil DSF Ski Raching Fild Socies 39 (Datx) Jack Michaels Swinds Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 19	DV DV DV	89 95 69 96 74,86 49 95 49,95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 89,95 69,95 74,95 84,95 74,95 89,95 79,96 89,95 74,95 74,95 74,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspile 3D Use Mingdil DSF Ski Raching Fild Socies 39 (Datx) Jack Michaels Swinds Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 19	DV DV DV DA DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79 95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 89,95 69,95 74,95 84,95 74,95 89,95 79,96 89,95 74,95 74,95 74,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspile 3D Use Mingdil DSF Ski Raching Fild Socies 39 (Datx) Jack Michaels Swinds Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 19	DV DV DV DA DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79 95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Andreal Reang Winys	DV.	79,95 89,95 69,95 74,95 84,95 89,95 74,85 89,95 79,96 89,95 74,95 74,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspile 3D Use Mingdil DSF Ski Raching Fild Socies 39 (Datx) Jack Michaels Swinds Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 19	DV DV DV DA DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79,95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Andread Medical Streets Bendell Flam Bendell Flam Bendell Flam Bendell Flam Cert Principlian Bendell Flam Cert Principlian Cert Prin	DV.	79,95 79,95 69,95 69,95 69,95 74,95 89,95 89,95 89,95 79,96 60,95 74,95 74,95 74,95 74,95 79,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspiele 3D Use Mingdel SD Six Maching Fild Societ 39 (Colx) Jack Michaels Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 1998 Edit	DV DV DV DA DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79,95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Boulds Ex May 2016 Boulds Farn Dicht Cart Precident Renny Win98 Depress U.S. Debrus Dicht Cart Precident Renny Win98 Depress U.S. Debrus Dicht Format 197 (Dicht Connt Ther 1 (Dicht Dicht Dich	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79,95 79,95 89,95 89,95 74,95 84,95 89,95 74,95 74,95 74,95 74,95 79,95 79,95 79,95	Sub Culture Thems Hospital Wel - The Sexy Empte Sportspiele 3D Use Mingdel SD Six Maching Fild Societ 39 (Colx) Jack Michaels Links LS - 1998 Edition WardS Links LS - 1998 Edition WardS NEA LINKS LS - 1998 Edit	DV DV DV DA DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79,95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Boulds Ex May 2016 Boulds Farn Dicht Cart Precident Renny Win98 Depress U.S. Debrus Dicht Cart Precident Renny Win98 Depress U.S. Debrus Dicht Format 197 (Dicht Connt Ther 1 (Dicht Dicht Dich	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79,95 79,95 89,95 69,95 74,95 84,95 74,95 79,95 74,95 74,95 74,95 79,95 79,95	Dut Outerstall Wall - The Serve Emotre Sportspiele DB Still Racking Fish Social Still Dish Shark Shark Fish Social Still Dish Shark Fish Shark	DV DV DV DA DA DA DV	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79 95 79,95 74 95 54 95 68 95 78 95 79 95
Bould Fun (1994) Bould	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79,95 79,95 89,95 69,95 74,95 84,95 74,95 79,95 74,95 74,95 74,95 79,95 79,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Fun (1994) Bould	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79,95 79,95 89,95 89,95 74,95 84,95 89,95 74,95 79,95 74,95 74,95 75,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Fun (1994) Bould	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79,95 79,95 89,95 89,95 74,95 89,95 74,95 89,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 54,95 64,95 64,95 64,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Fun (1994) Bould	DV D	79,95 89,95 89,95 74,95 89,95 74,95 89,95 79,96 24,95 79,95 54,95 79,95 54,95 79,95 118,95 49,95 118,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Fun (1994) Bould	DV D	79,95 89,95 89,95 74,95 84,95 89,95 79,95 24,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde St. 1989, 2019, Boulde St. 2019,	DV D	79,95 89,95 89,95 74,95 84,95 89,95 79,95 24,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bedde Fund States State	DV D	79,95 89,95 69,95 64,95 84,95 74,95 74,95 79,95 74,95 74,95 74,95 79,95 79,95 118,95 64,95 64,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Far. State S	DV D	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde Face Stock	DV D	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Fun (1994) Bould	DV D	10 10 79,85 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95	Sport Distriction Water The Sport Sport Water The Sport Sport DES SIX Recking	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Build D. Jany (2014) Build D.	DV D	10 10 79,85 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95 84,95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Baddu S Jasy (2016) Baddu	DV D	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Baddu S Jasy (2016) Baddu	DV D	103 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Baddu S Jasy (2016) Baddu	DV D	103 175 185 185 185 185 185 185 185 185 185 18	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde State States Boulde Sta	DV D	103 175 185 185 185 185 185 185 185 185 185 18	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde State States Boulde Sta	DV D	103 175 185 185 185 185 185 185 185 185 185 18	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde Early Stolls Boulde Early Stolls Boulde Early Boulde Boulde Early Boulde Boul	DV D	103 95 86 85 86 85 86 85 86 85 86 85 86 85 86 85 86 85 86 85 86 86 85 86 86 86 86 86 86 86 86 86 86 86 86 86	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde Early Stolls Boulde Early Stolls Boulde Early Boulde Boulde Early Boulde Boul	DV D	103 NO 75,886 86 95 86 95 74,95 59,95 76 96 89 95 89 95 76 96 89 95 76 96 80,96 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,95 74,9	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Boulde Early Stolls Boulde Early Stolls Boulde Early Boulde Boulde Early Boulde Boul	DOV	50 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Early Stories Bould Farm Bo	DOV	103 NO. 103 NO	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Early Stories Bould Farm Bo	DOV	50 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Early Stories Bould Farm Bo	DV D	50 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Early Stories Bould Farm Bo	DV D	50 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Early Stories Bould Farm Bo	DV D	50 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95	Sport Distriction Water The Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Sportspille 3D Little Minorial Little Sportspille 3D Little Minorial Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Little Sportspille Little Lit	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95
Bould Far Stay Stolics Bould Far Stay Stolics Bould Far Stay Stolics Cart Precident Recomp Win 95 Deptice List School Did 1 Deptice List School Did	DV D	103 NO. 103 NO	Sport Outer gold Water The Sport Sport 20 Litts Minogold DES SM Racking DES SM Racking Lack Nackhins Winds Lack Nackhins Winds Lack S 1988 Entitle W	DV DV DV DA DA DA DA	69 95 69 96 74,86 49 95 49,95 79,95 79,95 74,95 69,95 79,95 79,95 79,95 74,95 69,95 74,95 69,95 74,95 69,95

rsandkosten: Stammkunden (eb 3 Bestellungen) Liererung auf secentum örkerkasse (nur Ed-Scheck) DM 5.-/ Machnehme DM 6, 22g.) DM 3.- Posts Europatische Neehbartiinder DM 12.-/ Vorbestellung gerne moglicil sum und Anderungen vorbehalten i- Lielerung schainge Vorral - Liederung schaine vorral betracht (MAX, SDK) = Optomate Universitätische Andragen Inden sich Handelmann und sich Han

SIERRA A L

Neue Adventures, ein schlauer 3D- KING'S QUEST 8

Neue Adventures, ein schlauer 3D-Shooter und das jüngste Larry-Spin-off: Sierra hat derzeit ein paar schwere Hoffnungsträger in Arbeit. Markus Krichel konnte sich in den Entwicklungsstudios vorab die neuen Spiele ansehen und mit den Designern plaudern.

et Siera's übernahme durch den CUC-Konzern (soeben auf Cendant umgetaurl) kerchilde das Software-Imperium von Ken und Roberta Williams Höhen und Tiefen. Mit der 98er-Produksplette geht es zurück zu den Wurzeln: vom »Für die ganze Familiee-Trip, hin zu mehr Spiele, die den Hardron-Gamer ansprechen sollen. Vor allem für die Fortsetzung der Kirg Suest-Sage hat man sich einiges vorgerommen.

MASK OF ETERNITY

»King's Quest 8: The Mask of Eterritye beweist eindrucksvoll die Daseinsberechtigung der alten Binsenweisheit, man solle ein Buch nicht nach seinem Umschlag beurteilen. Für PC-Spile gilt die modifrizierte Redewendung »Man sollte ein Spiel nie nach seiner Engine beurteilen«. Die 3D-Engine für King's Quest 8 mag vielleicht den Eindruck eines 3D-Shooters erwecken, doch der Schein trügt. The Mask of Eternity ist ein reimrassiges Abenteuerspiel, das in Daventry angesiedelt ist und in dem King Graham wieder mitwirkt – wenn auch micht als Protagonist. Diese Rolle übernimmt Connor, ein ganz gewöhnlicher Bewohner von Davertry, der durch eine Reihe unglücklicher Ereignisseum Helden wider Willen wird.

Interview mit Roberta Williams

Roberta Williams, zusammen mit Ehemann Ken die Gründerin von Sierra, definierte wie kein anderer Designer das Abenteuergenre. Mit »Mystery House« schuf sie das erste Grafik-Adventure. Ihr nächstes Spiel »The Wizard and the Princess« war das erste farbige Abenteuerspiel. Ihr größter Erfolg

Abenteuerspiel. Ihr größter Erfolg ist jedoch die King's-Quest-Serie, deren sieben Folgen sich weltweit bislang rund sieben Millionen mal verkauften.

COLAYER: Wie kam es eigentlich zu diesen ganzen Falschmeldungen, daß Mask of Eternity ein Actionspiel sei?

ECTELLS Wir hatten von Anfang an ein Abenteuerspiel geplant. Für andere Genres bin ich als Designerin ohnehin nicht geeignet. Lich war allerdings so besorgt über die Tatsache, daß ein King's-Quest-Charakter zum ersten Mal auch kämpfen kann, daß ich diesem Aspekt Vorrang gab und wir ihn zuerst entwickelten. Als Mask of Eternity zum ersten Mal auf der E3-Messe gezeigt wurde, war dieses Feature so ziemlich das einzige, welches fertig war. Und daher nahm jeder automatisch an, daß es ein Actionspiel werden wirde.

Wir hatten allerdings den Fehler gemacht, ein viel zu frühes Erscheinungsdatum zu nennen, und die Presse mutmaßte deshalb, daß das Spiel so gut wie fertig sei.



PC PLAYER: Was wird denn nun mit King Graham passieren? Immerhin ist er, den Verkaufszahlen nach, der beliebteste Spielcharakter aller Zeiten.

ROBERTA: Mask of Eternity spielt während der Regentschaft von King Graham. Es ist aber das erste Mal, daß der Spielcharakter kein Mit-

glied der königlichen Familie ist. Was es mit Connor wirklich auf sich hat, werden die Spieler bald erfahren. Aber es ist nicht ausgeschlossen, daß King Graham im nächsten King's Quest wieder die Hauptrolle spielt.

PLE PLAYER: Noch vor zwei Jahren setzte Sierra voll auf den Durchbruch von Full Motion Videos; es wurde sogar ein eigenes Filmstudio eingerichtet. Heute scheint die Parole »3D über alles« zu heißen.

COLLITA: Vor zwei Jahren setzte jeder auf FMV. Der Durchbruch kam halt nicht, und zur Präsentation und Entwicklung eines PC-Spiels eignet sich 3D zumindest heute am besten. Das Potential ist ungeheuer, wenngleich es noch sehr viele Hürden zu überwinden gilt. Und das Studio haben wir mittlerweile verkauft.

PCPLAYER: Du hast schon angedeutet, daß King's Quest fortgesetzt wird. Gibt es schon Pläne für die Zukunft?

ROBERTA: Nichts konkretes. Aber es wird auf jeden Fall weitergehen.

3D-Neuerungen

Die erste Szene zeigt den Tempel der Archonen, in dem die Mask of Eterrity aufbewahrt wird. Diese Maske ist ein uraltes Artefakt, die das Gleichgewicht zwischen Harmonie und Chaos aufrecht erhält. Die Archonen sind ein priesterlicher Kult, der dafür sorgt, daß sich niemals ein Außenstehender die Kräfte der Maskez zu eigen machen kann. Doch innerhalb ihrer eigenen Sekte wandelt der korrupte, macht hungrige Lucredo, dessen dumkle Gedanken die Maske langsam zerstören. Wir sehen, wie sich seine weiße Robe plützlich schwarz färfet und die Maske in einer ungeheuren Explosion in Stücke gerssen wird.

Deweil geht in Daventry Connor Maclyrr seiner tägichen Arbeit nach, als schlagardig ein Sturm einsetzt und
den Himmel werdunkelt. Ohne den Schutz der Maske
bricht ein unglaublöches Chaos in Daventry aus. Seine
Bewohner erstarren zu Stein; Monster brechen aus Gem
Erdreich hervor. Ein Fragment der Maske landet direkt
neben Connor und bietet him genug Schutz, um dieser
Katastrophe zu entgehen. Als scheinbar einziger Überlebender in Daventry fällt ihm nun die Aufgabe zu, das
Gehelmins der Maske zu erforschen und dadurch die
Welt wieder in ihren zursprünglichen Zustand zurückzuversetzen. Glücklicherweise gelang es dem mächtigsten
Zauberer in Daventry, sich zumindest teilweise zu schüzzen. Bewenunssunfählig, aber noch in der Lanez zu sieren.

Aktu





Auch beim Aufbau des Inventars hat sich eine Menge

Hat mit dem niedlichen Vorläufer nicht mehr viel gemeinsam: King's Quest 8!

chen, kann er Connor die Situation erklären und ihm sagen, was er zur Rettung Daventrys tun muß.

Connors Abenteuer führen ihn durch sieben Länder, in denen er auf über 70 Charaktere trifft, von denen glücklicherweise nicht alle bösartig sind. Er beginnt in Daventry und erfährt schließlich, daß er von dort aus in die Sumpfländer ziehen muß. Weitere Stationen sind das unterirdische Reich der Gnome, die Stadt der Toten, die Eisberge und schließlich - als letzte Station - der Tempel der Archonen.

Auf die Entwicklung der Monster wurde in diesem für King's-Quest-Verhältnisse ungewöhnlich schaurigen Szenario besonderer Wert gelegt. Connor muß sich gegen Bat-Mantas wehren, die zur Hälfte Feldermaus und zur Hälfte Rochen sind. Steindämonen, die im Inneren von Felswänden leben, bewerfen ihn mit Felsen, um ihn aufzuhalten. Die Pyrodämonen wollen ihn verbrennen und die Frostnymphen möchten ihn in eine Eissäule unnunndaln.

Immer noch kein Actionspiel

Mask of Eternity wurde mit der »ThreeSpace3D«-Grafik-Engine entwickelt, die von der Sierra-Division Dynamix entwickelt wurde. Dieses flexible Tool eignet sich nicht nur für Abenteuerspiele, sondern wird auch zur Entwicklung in anderen Genres eingesetzt. »Earthsiege 3«, »Red Baron 2« und »X-Fighters« werden unter anderem damit programmiert. Der Spieler kann Connor entweder aus der Sicht der ersten oder der dritten Person steuern, wobei die letztere Perspektive den Spielcharakter im Bild zeigt. Sicherlich eine Variante, die den klassischen Adventurespielern eher zusagen wird. Die Engine unterscheidet sich kaum von den bekannteren Modellen, die bei Apogee oder id Software entwickelt wurden. Echte 16-Bit-Grafiken können implementiert



Auch klassische Elemente griechischer Sagen kommen zum Tragen: Connor im Gespräch mit einem Verwandten des Charon.

werden, und in manchen Belangen ist Sierras Engine der Konkurrenz sogar überlegen, insbesondere bei der Terrainmodellierung und dem Übergang von Außenszenen in das Innere von Gebäuden oder Dungeons. Logisch, daß auch 3D-Hardware unterstützt wird. Anderslautenden Meldungen zum Trotz wird King's Quest 8: The Mask of Eternity keine Multiplayer-Unterstützung bieten. Und obwohl Connor kämpfen und Waffen benutzen kann, liegt der Schwerpunkt auf Rätseln, Erforschung der Spielumgebung und Kommunikation,

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

Kaum hat sich Larry von der strapaziösen Kreuzfahrt in »Yacht nach Liebe« erholt, wartet schon das nächste Projekt auf den Herzensbrecher in Polyester: sein eigenes Spielcasino. Auch in »Leisure Suit Larry's Casino« hat sein geistiger Vater Al Lowe wieder alles unter Kon-

Um den Hintergrund dieses Spiels besser verstehen zu können, lassen Sie mich kurz ein paar Erklärungen über



▲ Wir können nur immer wieder darauf hin. weisen: KQ8 ist wirklich kein 3D-Shooter.

das typisch amerikanische Spielcasino Inswerden. Während euronäische Casinos stur auf Traditionen wie Krawattenzwang und geschmackloses, aber teures Ambiente pochen, steppt in den US-Casinos der Bär im Kettenhemd -

besonders in Las Vegas. Das Klischee von der Oma, die in Lockenwicklern und Latschen die Slot Machines füttert, ist zwar nicht die Regel, aber durchaus erlauht. Casinos wollen in erster Linie Geld verdienen, und dazu muß der Besucher in die richtige Stimmung gebracht werden. Es sind gigantische Komplexe mit Kneipen, Restaurants, Theatern, Komikern und - zumindest in Las Vegas - Wedding Chapels, in denen Pärchen im Ruckzuck-Verfahren von Elvis-Imitatoren oder anderweitig lustig ausstaffierten Friedensrichtern verheiratet werden. Mit anderen Worten: eine ideale Umgebung für Leisure Suit Larry!

Wer die Wahl hat, verliert um so schneller

Leisure Suit Larry's Casino ist sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayer-Spiel, dessen beste Eigenschaften jedoch erst im Mehrspielermodus zum Tragen kommen, Sierra plant, Larry's Casino als feste Größe auf dem konzerneigenen Online-Network WON zu etablieren. Die Spielstationen unterteilen sich in Roulette, Black Jack, Poker, Slot Machines und eine Reihe anderer, speziell für Larry entwickelte Glücksspielvarianten.

Das eigentliche Spielen ist zwar ein wesentlicher Bestandteil, wichtiger ist jedoch die soziale Interaktion





Willkommen in Leisure Suit Larry's Casino, Ihr Gastge ber: Larry. Larry Laffer!

zwischen den Besuchern. Selbst während des Setzens wird gechattet und geplaudert, und nach der Gambling Session gibt es eine Vielzahl anderer Dinge zu tun. Sie treffen auf Leute aus allen möglichen sozialen Schichten, die sich in bestimmten Etablissements aufhalten, die ihren Interessen und Vorlieben gerecht werden. Die Restaurants und Bars reichen von der billigen Absteige, in der es recht rüde zugeht, bis hin zum teuren 5-Sterne-Gasthaus für die Neureichen.

Beachten Sie bitte das Wort »teuer« im vorherigen Satz. es hat eine wichtige Bedeutung. Im Gegensatz zum Offline-Casinospiel dürfen Sie Ihre Bargeldreserven nicht auf Knopfdruck auffrischen. Sie können Ihr Geld im Geschenkladen, im Restaurant, in der Kneipe oder beim Spielen verpulvern. Wenn Sie jedoch pleite sind, müssen Sie sich die Penunzen auf traditionelle Weise wieder beschaffen: selber verdienen. Larry gibt Ihnen zum Beispiel gerne einen Job im Comedy Club, in dem Sie mit humoristischen Einlagen die Besucher dazu bringen müssen, Ihnen Kleingeld auf die Bühne zu werfen. Oder Sie schreiben eine Larry-Kurzgeschichte, die entweder entlohnt oder müde belächelt wird. Der beste Einzeiler oder die gelungenste Anmache sind ebenfalls potentielle Einkommensquellen, Gutbetuchte Gönner laden Sie vielleicht zu einem virtuellen Abendessen oder Drink ein oder leihen Ihnen ganz einfach ein paar Larrybucks, die offizielle Währung in Casino.

Chatten ganz entspannt

Gechattet wird in den bereits beschriebenen öffentlichen Einrichtungen. Sollten Sie eine private Unterhaltung vorziehen, laden Sie Ihren Gesprächspartner einfach auf Ihr Zimmer ein und verbringen eine gemütliche Plauderstunde im Blubberwasser des Jacuzzis. Ein



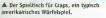
King Larrys Antlitz strahlt

Ihnen

überall entgegen.

Die Innenausstattung der Zimmer in Larrys Hotel ist von erlesener Qualität.

interessantes Chat-Feature besteht darin, daß Emoticons (die kleinen Zeichenkombinationen wie :-), die einen Gesichtsausdruck symbolisieren) in den Gesichtern der Charaktere diese Emotion widerspiegeln, Sollte eine derart anregende Unterhaltung Früchte tragen, steht einem Weg zur virtuellen Hochzeit in der hoteleigenen Quickie-Wed-Kapelle nichts mehr im Wege. Die Zeremonie liegt natürlich in den bewährten Händen von



Elvis »Laffer« Presley, der auch gerne ein paar qute Ratschläge für die Hochzeitsnacht mit auf den Weg gibt. »Love me Tender« gehört allerdings nicht dazu.

Larry ist geradezu omnipräsent. Der Geizhals hatte keine Lust, sich teures Personal zu leisten

und ist daher für alle Aspekte des Casinobetriebs selbst verantwortlich, Er ist Croupier, Verkäufer, Kellner, Zimmermädchen und Concierge in einem. Al Lowe sieht Leisure Suit Larry's Casino als ein Programm, das Spieler in einer zwanglosen Online-Umgebung zusammenbringen soll, in der Freundschaften geschlossen werden oder einfach nur geblödelt werden soll. Der Gambling-Aspekt. ist dahei sekundär.

Interview mit Al Lowe

Al Lowe ist ein Sierra-Mitarbeiter der ersten Stunde - Angestellter Nummer Q13, um genau zu sein. Mit Leisure Suit Larry schuf er einen Charakter, der sich als sympathischer Loser die Sympathien der Spieler in aller Welt sichern konnte.

PC PLAYER: Wie kommst Du darauf, daß Larry Laffer qualifiziert ist, um ein Casino

Ich bitte Dich. Allein sein exquisiter Geschmack garantiert ein einzigartiges Ambiente. Hochflorige Teppichböden, Lavalampen und grelle Farben, mit denen man sich unwiederbringlich das Augenlicht ruinieren kann, sind einfach klassisch guter Stil. Und

in welchen anderen Casinos sitzen die Spieler beim Wetten im Jacuz-

PC PLAYER: Es scheint klar, daß dieses Casino am häufigsten von VIPs frequentiert werden wird.

M: Keine Frage, Berühmte Menschen aus früheren Larry-Spielen werden überall zu finden sein. Wo

sollten die auch sonst hingehen? PC PLAYER: Das leuchtet natürlich ein. Bleibt denn dann überhaupt noch Zeit für ein neues Abenteuerspiel?

Aber sicher. Und damit der Spieler die aus allen Larry-Adventures bekannte geschmackvolle Spielumgebung besser genießen kann, wird der nächste Teil ein 3D-Game werden.



ction! ative



Action total

Mit uns een breiten Spektrum en erstklassigen Upgrade-Produken konnen Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandaln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und wert en Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit Nehmeu Sie teil an der DVD-Spiulurevolution, und autzen Sie haute sachen die Technologie vou Margen. Vorwandeln Siu ihr Wohnzimmer in ihr persönisches Heimkino.



PC Works CSW100

Steigen Sio mit diesem preisgünstigen 3-Kanol-Lautsprechersystem io eiu uuvertälischtes Hörerlebnis ein!



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Dia meßster ANDEOS undkerte in Sechen Preis/Leistungsverhöltnis und Kompetibilität, geoignet für mohr Anwundungun els ullo enduren heute erhöltlichen Soundkerten.



SoundWorks CSW200

Truchen Sie ein in die Kfengwelten Ihrer Spiule und erleben Sie Spielespeß pur mit diesem hochwortigen und purfekt auf unsere Soundkerten abgestimmten Doppelkummer Subwoofer-System.



Graphics Blaster Exxtreme
Brauchun Sie wes Scherfes? Ergönzen Siu
hyporreelistieches Audio mit unserem neuen
ultimativen 20/30-Grafikboerd für ungluubliche
Performance, Wirklichkeitstreuu und Bildquelität durch das veue Permedie 2-Chipset.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkemmer-Subwoofer-System uprengon Sie die Souuddimensioueu Ihrus PC's. Profi-Lautuprocher für den kompromißlesen Hift-Geuießur,

Heiße Upgrades für coole PC's.



















▲ Madeline ist eine der zahlreichen Spielfiguren im neuen Grusel-Adventure mit Gabriel Knight.

Vom Zeichenbrett zur Rendergrafik: Detective Mosely vom New Orleans Police Department gibt vor, nur als Touris

sein.

Eine erste Renderstudie. Die vorbereiteten Hintergründe in Gabriel Knight 3 erlauben bessere Auflösungen.

GABRIEL KNIGHT 3

Unter dem Titel «Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Dannede erschient in diesem Sommer der 3. Teil der Serie um den deutschstämmigen »Schatter-jäger«. Diesmal führte sunseren dämonenkiltenden Heid ein in ein kleines Dorf in Frankreich. Der Fall beginnt mit einer Einkadung, die Gabriel von einem Adeligen erhält. Während des Abendessens erzählt ihm sein blaublütiger Gastgeber, daß er sich Sorgen um seinen kleinen Sohn macht, der als Thronfolger für eine nicht näher beschriebene Nation vorgesehen ist. Noch in deiselben Nacht wird der Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand der Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suden hand den Kleine entführt, und Gabriel waren den kleine entführt.

Die Spur führt ihn in besagtes Dorf, ein verschlafenes Nest mit dunkler Vergangenheit. Vor rund 100 Jahren lebte dort ein Priester, der gleichsam über Nacht zu einem der reichsten und mächtigsten Männer in Europa wurde. Man munkeit, daß er dort eine Entdeckung gemacht hat, die ihm dieses unwerhoffte Glück bescher-



Gabriels Hotelzimmer. So realistisch, daß man sofort Handtücher und Aschenbecher klauen möchte.

te. Historiker glauben, daß er entweder den Schatz der Tempelritter oder sogar den heiligen Gral gefunden hat. Einige gehen sogar so weit zu behaupten, er habe Beweise für einen

Kontakt zwischen Außerirdischen und den alten Ägyptern gesammelt.

Zurselben Zeit wie Gabriel erreicht eine Touristengruppe den Ort. Nachforschungen ergeben, daß Nittglieder dieser harmlos scheinenden Truppe zum CIA, zum französischen Geheimdienst und sogar zum Vatikan gehören. Warum sind diese Organisationen plötzlich aufgetaucht? Welche Entdeckung hat der Priester wirklich gemacht? Was hat die Entfilhnung des kleinen Prinzen damit zu tun? Alles Rätsel, die Sie in der Person von Gabriel Knight mit Unterstützung Unterstützung

Geschichtliches und Beschleunigtes

Die Handlung basiert lose auf den Erzählungen über den Priester Berenger Sauniere, der um die Jahrhundertwende in Rennes-Le-Chateau lebte und tatsächlich ein riesiges Vermögen zusammenschaufelte. Sauniere hatte

Interview mit Jane Jensen

Jane Jensen begann vor sieben Jahren ihre Tätigkeit bei Siera. Als Co-Designerin wirkte sie an Titeln wie King's Quest, Police Quest und Ecoquest mit. Der Durchbruch gelang ihr mit "Gabriel Knight: Sins of the Fathers."

PC PLAYER: Du scheinst die bis-

her einzige Designerin bei Sierra zu sein, die über den Wechsel von Full Motion Videos zu 3D nicht besonders glücklich ist.

IMME Nur am Anfang. letzt, wo ich die Möglichkeiten der 3D-Umgebung besser kenne, bin ich eigentlich ganz zufrieden.

PCPLATE: Und das, obwohl Gabriel Knight 2 eines der wenigen Spiele war, in denen Videos vernünftig eingesetzt wurden ...

Wideosequenzen in Spielen war der Versuch, den Massenmarkt zum Computerspiel zu locken. Der Trend ist in der Versenkung ver-



schwunden. Ich glaube, daß viele Firmen jetzteinsehen, daß sie sich besser auf die Hardcore-Gamer konzentrieren soll-

PEPLAYEE: The Beast within spielte in Deutschland, Blood of The Sacred in Frankreich. Woher kommt diese Faszina-

tion an europäischen Settings?

LATE Ich habe ein Jahr in München gewohnt und bin viel in Europa herumgereist. Meine Spiele haben einen okkulten und geschichtlichen Hintergrund; das sind zwei kulturelle Aspekte, die in den Staaten etwas vernachlässigt werden.

PC PLAYER: Wird die Serie fortgesetzt?

IAME Sierra wird die Serie sicher fortsetzen. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob ich weitermachen werde oder mich in Zukunft mehr als Buchautor verdinge.

archäologische Interessen und machte Grabungen an fünf Orten, die sich, wie sich später herausstellte, zu einem Pentagramm zusammenfügten. In der Mitte befand sich ein alter Grabstein mit einer Lateinischen Aufschrift, die als »In Arcadia existiere ich« übersetzt wurde. Schüttelt man diese Buchstaben durcheinander, ergibt sich daraus »Ich verberge Gottes Geheimnisse«, Klar, daß sich Okkultisten für dieses Dorf sehr interessierten. Anagramme dieser Art sind daher auch ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.

Auch Gabriel Knight besteht seine neuen Abenteuer in einer 3D-Umgebung. Der frisch animierte Gabriel Knight hat äußerlich mit seinem FMV-Pendant nicht mehr viel gemeinsam. Die Stimme liefert übrigens Tim »Rocky Horror« Curry. Die vorgerenderten Hintergründe sind grafisch ansprechend, und mit dieser Methode verhindert. man auch bekanntlich die groben Pixel, die bei Echtzeitrendering entstehen. Dies ermöglicht auch eine vernünftige Auflösung ohne 3D-Beschleunigerkarte. Kamerawinkel können auf Wunsch selbst eingestellt werden, allerdings empfiehlt es sich, die wirklich gut gewählten Vorgabe-Einstellungen zu verwenden. Ungewöhnlich ist hingegen, daß die Veränderungen auch während der Cut-Szenen vorgenommen werden können.

HALF LIFE

An manchen Tagen sollte man lieber im Bett bleiben. Versetzen Sie sich nur in die Rolle unseres Helden in »Half Life«: Sein Team hat ein Dimensionsportal entwickelt, das einen Einblick in ein alternatives Universum gewährt. Klar, daß man dort auch selber hin muß. Mit einer Nuklearbombe läßt sich das am einfachsten bewerkstelligen.

Die nicht gerade freundlichen Bewohner auf der anderen Seite sind darüber wenig glücklich, und greifen alles an, was sich bewegt. Zu allem Überfluß will die amerikanische Regierung das Ganze vertuschen und sendet eine Gruppe von Experten, um alle Spuren zu verwischen. Zu diesen Spuren gehört alles, was später als Beweis dienen könnte – einschließlich Zeugen. Und zur Sicherheit versucht man auch noch, die Basis in die Luft zu sprengen, weiß allerdings nicht, daß sich dort thermonukleare Waffen bis unters Dach stapeln. Die resultierende Kettenreaktion würde die westliche Hälfte der Vereinigten Staaten in einen handlichen Haufen Holzwolle verwandeln. Mit so etwas kann man sich wirklich den ganzen Tag versauen ...

Hinterhältige Gegner

Half Life wird von Valve Software im Auftrag von Sierra entwickelt. Hierzu bedient man sich der Grafik-Engine eines ebenso bekannten wie in Deutschland indizierten Programms, Valve gibt vor, die Fähigkeiten dieser Engine stark verbessert zu haben, insbesondere in den Berei-





Wird die angeforderte Verstärkung rechtzeitig eintreffen? (Half Life)

chen Künstliche Intelligenz und Animation. Die KI ist in der Tat bemerkenswert. Gegnet wenden beispielsweise in der Gruppe Taktiken an, die sich von dem Verhalten des einzelnen wesentlich unterscheiden. Besonders clever sind die menschlichen Gegner, die versuchen, direkten Kontakt zu vermeiden und sich statt dessen aufs Scharfschießen fixiert haben. 30 verschiedene Widersacher bevölkern die Spielumgebung. Neben den Außerirdischen rennen auch CIA-Agenten mit Nachtsichtgeräten durch die Gegend. Die Kombination aus menschächen und außerirdischen Gegnern verleiht dem Spiel eine fast surreale Note. Comic-Heft-Aliens schlabbem torkelnd durch die Gegend, während die Vertreter der eigenen Rasse hinterhältig im Dunkeln agieren.

Die Spieler können sich unter Zuhilfenahme des mitgelieferten Wordcraft-Editors eigene Weltentexturen und Levels schaffen. Im Mehrspielermodus schafft es Half Life, den Andrang von 32 Mitwirkenden zu bewältigen.

OpenGL und Direct3D werden ebenso unterstützt wie MMX-Hardwarebeschleunigung. Half Life wird nach wie vor von Terminproblemen geplagt; der Release wurde zwischenzeitlich auf Mai geschoben. Trotzdem verstanden es die Entwick-



Best of the Rest

Auch Sierras weitere Programme für 1998 können sich sehen lassen. »Police Quest: Swat 2« wechselt ins Echtzeit-Genre und sieht sehr vielversprechend aus. »Earthsiege 3: Starsiege«, Sierras Kandidat im Kampfrobotergenre, erfuhr gegenüber dem Vorgänger zahlreiche Verbesserungen. Das gilt auch für das Strategieopus »Cyberstorm 2«, das im gleichen Story-Universum angesiedelt ist wie Earthsiege.

Obwohl Sierra öffentlich darauf hingewiesen hat, daß die »Space Quest«-Reihe eingestellt wurde, ist es mehr als unwahrscheinlich, daß diese Adventure-Serie tatsächlich der Vergangenheit angehört. Der Aufschrei, den diese Mitteilung bei Fans und Presse auslöste, war wohl genau der PR-Effekt, den man sich versprochen (Markus Krichel/uh)



Noch sieht es denkbar friedlich aus bei dieser Earthsiege-3-Wüstenbasis.



Swat 2 tobt der realisti-

sche Cop-Alltag.

Für diesen vorwitzigen CIA-Agenten kommt jede Hilfe zu snät. (Half Life)

IN DEN MEISTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELEN SEHEN SIE DAS HIER.

ZEIT FÜR EINE ANDERE PERSPEKTIVE.

BATTLE



HIER HABEN SIE DAS KOMMANDO AUF DEM SCHLACHTFELD - NICHT DARÜBER.

1980 führte Battlezone die 3D-Grafik ein und gah Computerspielen ein neues Gesicht. Jetzt eröffnen wir Ihnen ahermals eine neue Perspektive!

First-Person-Action pur

Erleben Sie den Kampf aus der Perspektive eines Soldaten, und nicht eines Vogels! Vom Cockpit Ihres Anti-Schwerkraftpanzers aus können Sie Ihre Gegner mit einem zerstörerischen Arsenal von 25 Waffen umpusten, einschließlich Panzerahwehrkanonen und Raketen. Sprengen Sie mit Minen und Mörsern Krater in das voll deformierbare 3D-Gelände, oder lassen Sie mit dem "Donnerschlag" die Erde behen, um thre Gegner aus den Löchern zu jagen, in denen sie sich verkrochen



Das Original-Battlezone war seinerzeit ein solcher Durchbruch, daß die US Army eine modifizierte Version zu Übungszwecken verwendet haben soll.

hahen. Auch wenn es Ihren Panzer einmal erwischt hat, geht der Kampf noch weiter: Marschieren Sie zu Fuß zu Ihren Truppen, oder kapern Sie einfach ein nahegelegenes feindliches Fahrzeug – Ihre Langstreckenkannne wird Ihnen dabei sicher gute Dienste leisten.







lel.: 09471 - 701

Activision support, tagiich von to bis 18 Urr, sußer an gesetzlichen Feiertagen. Hintline; 0190 – 310055 (DM 1,20/min.) – Technischer Support: 01805 - 225155 E-Mail: Support@activision.de



Das ausgeldigdes HUD-System ermöglicht dem Spieler mit Hilfe der Auswahlmenüs und integrierten 3D-Radiavanzige eins schnelle und effizient Bewegung seiner Truspen und eine optimale Kontrolle des Kamplegschehens. "Die totale Kontrolle der Sunglegschehens, Jüte totale Kontrolle Ein so übersichtliches Spielinterface wie das vom BATILESONE sieht man nicht alle Toge." Chris Peller, POWER PLAY.



So viele Einheiten, so wenige Ressourcen ... warien Sie mit den strategisch besien Offensivund Defensivaufstellungen auf, die Sie sich leisten können.



Die Ich-Perspektive in Battlezone bringt Si direkt an die Front des Kampfgeschehens.

Knallharte Echtzeit-Strategie

In Battlezone sind Sie kein Satellitenführer. Sie gehören zu den Bodentruppen und hahen das Kommando über mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz besonderen taktischen Vorteile hahen.



Dank des topographischen 3D-Radars in Battlezone landet nichts auf dem Schlachtfeld, über das Sie nicht genauestens informiert wären.

Spezialeinheiten wie Infanterie und mobile Angriffskanonen setzen ihre künstliche Intelligenz ein, um Sie allein zum Meister des Schlachtfelds zu machen, Errichten Sie Stützpunkte, sichern Sie sich Ressourcen, spielen Sie mit Ihrer Macht – und all das, ohne jemals die Ich-Perspektive zu verlassen.

Intensíve First-Person-Action gepaart mit kompromißloser Echtzeit-Strategie ... das neue Battlezone.



Mit Strategie an die Front.

www.activision.com



Immer up to date mit der Activision-Infomail
Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten
unsserer Firmengruppe interessiert sind, fullen Sie diesen Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte
fillenderhiet), showalle her tilt die Geren Coupon aus (bitte), showalle d

in Blockschrift), schneiden ihn aus, stecken ihn in einen ausreichend frankierten Briefumschlag und senden ihn an Activision Deutschland GmbH, Infomail. Postfach 1553, 33245 Gutersloh

Vorname/Name:

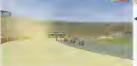
Straße.

PLZ/Ort:

Geburtsdatum

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Activizink ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, nr. Battlezone ist ein Warenzeichen der Atzeit/ITS Corporation. © 1880, 1997 Atzivizion, Alle Rechte vorbeuitten i Szengian imm Activizion Alle usebrase Marcanzeichen od Nabel vorbense dat Einzeich auf der Atzeit von Preview: Grand Prix 500CC

RAFTRAD



■ Dieser Ausflug in unwegsame Gefilde verursacht einen kleinen Sandsturm.

Ascarons nächster Hit soll weder ein Manager- noch ein weiteres Handelsspiel werden. Klammheimlich haben die Programmierer an einer schnittigen Motorrad-Simulation geschraubt.

Fiel Hubraum für zwei Räder: Bei »Grand Prix 500CC« bleiben die üblichen Formel-1-Flitzer oder Tourenwagen in der Garage; realistische Motorradrennen sind angesagt. Das Rennspielgenre bedeutet für Ascaron Neuland, Skepsis war angebracht, denn bislang bewegte sich die Gütersloher Softwarefirma mit so erfolgreichen Titeln wie »Der Patrizier« oder der »Anstoss«-Serie in einem völlig anderen Marktsegment. Damit der Einstieg in das Renngenre leichter fällt, arbeitet man heuer mit dem Factory Racing Team und dessen deutschem Nachwuchsfahrer Alex Hofmann zusammen. Insbesondere die Fahrphysik soll durch diese Kooperation den letzten Feinschliff erfahren.

Bahn frei für 3D-Karten

Ascarons eigens für dieses Spiel entwickelte Grafik-Engine verarbeitet bis zu 20,000 Polygone pro Strecke. Großer Aufwand wurde auch bei den Fahrern betrieben. Sie werden intern getrennt verwaltet, damit sie bei einem Sturz nicht an ihrem Motorrad kleben bleiben. sondern spektakulär den Sattel verlassen. Für realistisches Rennfeeling sorgen neben 15 Originaldstrecken der 97er-Salson noch liber 100 Fahrer, die jeweils eine eigene Charakteristik aufweisen. Einen besonderen Augenschmaus stellen neben den Abritten ins Kiesbett und den diversen Kameraperspektiven die fein animierten Bewegungen der Fahrer dar. Wenn sich die Rennmaschinen in die Kurve legen, sieht man deutlich, wie sich der Vordermann fast das Knie wund schürft.



Die Kurvenlage in der Onboard-Perspektive könnte leichte Schwindelgefühle hervorrufen.

Ebensowerden rüde Attacken mit ausdrucksstarken Artikulierungen des Gegners kommentiert. Spätestens bei den unterschiedlichen Wetterbedingungen mit Spezialeffekten wie Nebel, Gischt oder Regen wird klar, daß Rechner ohne 3D-Karten sprichwörtlich auf der Strecke hleihen.

Tuning-Baukasten inklusive

Der Titel »Grand Prix 500CC« wirkt leicht untertrieben. denn es sollen auch zusätzlich Rennen mit 125er- und 250er-Maschinen unterstützt werden. Wer mit den Besten mithalten will, kann neben der obligatorischen Reifenwahl auch Veränderungen am Getriebe, der Federung oder den Bremsen vornehmen. Da das (im Fachjargon als »Popometer« bezeichnete) Sitzfleisch auf dem eigenen Bürostuhl kaum Auswertungen über den Zustand des Motorrads zuläßt, wird der Tuning-Süchtige mit diversen Analysewerkzeugen beglückt. Zusätzlich zu den normalen Rennkursen sind vier separate Teststrecken zum Ausprobieren der gewählten Einstellungen vorhanden. Wer in der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen während einer Weltmeisterschaft-Saison vorne mitfahren will, sollte diese Möglichkeit ausgiebig nutzen. Mit dem Fahrverhalten eines Formel 1-Wagens haben die Motorräder aus »GP 500EE« verständlicherweise kaum etwas gemein,

Besitzer von 3D-Soundkarten genießen übrigens leichte Vorteile, da sie den nahenden Konkurrenten besser orten können. Rückspiegel sucht man an den hochgezüchteten Rennboliden nämlich vergebens. Die gesichtete 3Dfx-Version machte vorab schon einen hervorragenden Eindruck. Force-Feedback und Direct-3D-Unterstützung sollen das fertige Produkt abrunden.

(Thierry Miguet/ra)



Frederic Petit sorgt für große Probleme.

»Start frei!« auf dem Nürburgring.

Macdition (VALVE)

► Hersteller: Ascaron ► Genre: Motorrad-Simulation

Juni '98 > Termin: ▶ Besonderheiten: Orei Motorradklassen von

125CC bis 500CC: Original-Fahrer & Teams: unterschiedliche Wetterverhältnisse: 3D-Beschleuniger-Unterstützung.

Wenn Sie mit Ihrem Computer reden, sind Sie nicht verrückt, sondern clever.

Klar, denn er hat ViaVoice Gold. Ein neues Spitzenprodukt aus der IBM Spracherkennungsfamilie, das Ihre Stimme in Text umwandelt. Dabei können Sie munter drauflos reden. Ihr PC folgt aufs Wort. Er schreibt Ihre Briefe, E-Mails und notiert einfach alles, was Sie ihm diktieren. Er nimmt sogar gesprochene Befehle auf: Programme starten. Dateien speichern, im Web stübern – er läßt mit sich reden. Und seit neuestem kann er sogar sprechen. Dank integrierter Sprachausgabe liest er Wort für Wort alle Texte vor. ViaVoice Gold arbeitet dazu mit den meisten Anwendungen

mühelos zusammen. Zum Beispiel auch mit Word'. Und trotz seines hohen IQs ist ViaVoice Gold im Preis änßerst bescheiden: nur 399,- DM. Ganz schön elever, oder? Fragen Sie jetzt Ihren Fachhändler nach ViaVoice Gold. Nähere Informationen bekommen Sie natürlich auch hei uns. Rufen Sie an: 0180 3/31 32 33. Oder

besuchen Sie uns einfach mal im Internet unter http://www.ihm.com/viavoice

TEM



Solutions for a small planet



KARSTADT

Media Markt

Preview: Sin

Ritual Entertainment hat mit »Sin« keine leichte Aufgabe vor sich: Das sündhaft beliebte 3D-Action-Genre ist hart umkämpft. Mit packender Story, neuen spielerischen Features und einer schönen. Schurkin geht die Ballerhoffnung an den Start.

or zwei Jahren konnte man sich noch mit dem Konzept »Muskel-Macho rettet Universum mit Bazooka« beguem aus der Affäre ziehen. Heute sind die Ansprüche im Lager der 3D-Shooter etwas höher. »Sin« und die bald erscheinenden Konkurrenzprodukte »Unreal«, »Daikatana« und »Max Pavne«, verfügen nicht über den Luxus eines immersiven Star-Wars-Backgrounds. Diese Spiele müssen neue, glaubhafte Spieluniversen schaffen, um sich Ihren Anteil an dem nicht mehr so locker sitzenden Baller-Budget der User zu sichern.

Trouble in Freeport

Das Setting wurde knapp 100 Jahre in der Zukunft in der fiktiven Stadt Freeport angesiedelt. Der ebenso rücksichtslosen wie genialen Biochemikerin Elexis Sinclair geht die Evolution einfach nicht schnell genug. In ihrem



Im zweiten Level infiltrieren Sie die SinTek-Labore.

Labor konstruiert sie Mutanten, die den Menschen in jeder Hinsicht überlegen sind. Die vertreiben sich ihre Zeit ohnehin lieber mit der Droge »U4« und genießen die Anarchie in vollen Zügen. Sinclair finanziert Ihre Experimente aus Kapitalverbrechen aller Art, durchgeführt von ihren bedingungslos gehorchenden Reagenzglas-Söldnern. Die Polizei hat schon lange aufgegeben, die Exekutive liegt in der Hand privater Sicherheitsfirmen. Sie spielen Colonel John Blade, den Anführer einer solchen Truppe. Zur Seite steht Ihnen JC, ein Sidekick

> mit erstaunlicher Begabung in den Bereichen Computer-Hacking, Datendiebstahl und andere Formen illegaler Informationsbeschaffung. Wenn es im Spiel mal nicht mehr weitergeht oder Sie vor einem schier unlösbaren Rätsel stehen, treten Sie unbedingt mit JC über Funk in Kontakt. Von Elexis Sinclair ist Ihnen zu Beginn des Spiels nichts bekannt, Ihre ersten Aufgaben bestehen darin, ganz gewöhnliche Verbrechen wie Banküberfälle zu vereiteln.



Der Weg zu Elexis Sinclairs Basis führt über den Meeresboden.

Langsam entdecken Sie iedoch Zusammenhänge zwischen all diesen Missetaten und kommen der Femme fatale allmählich auf die Schliche. Von diesem Zeitpunkt an konzentriert sich das Spiel auf die Jagd nach Elexis Sinclair.

Gute Aussichten

Ritual versucht die Realismusschraube im 3D-Genre ein gutes Stück stärker anzuziehen. Waffen und sonstige nützliche Objekte schweben nicht unerklärlich in der Luft rum oder wurden von unvorsichtigen Massenmördern achtlos auf den Boden geworfen. Statt dessen findet man seine Wummen und Explosionskörper fein säuberlich in für diesen Zweck gebauten Schränken und Regalen. Zu den interessanteren Waffen zählen übrigens Gewehre mit Laservisieren, ferngesteuerte Bomben und Miniroboter, die Spionagearbeit betreiben. Gleiche Aktionen laufen nicht immer nach demselben visuellen Schema ab. Wenn Sie beispielsweise eine Brücke in die Luft jagen, macht es durchaus einen Unterschied, wo der Sprengkörper angebracht wurde. Und nicht ieder, der Ihnen über den Weg läuft, ist ein Bösewicht, der sofort exekutiert werden muß. NPCs gehen



Blade's Mercenaries in Trouble. Die Laserschranken müssen deaktviert werden.

Nicht alle Levels sind in Gebäuden angesiedelt. Die Grafik-Engine ermöglicht Action unter freiem Himmel.







Schlagen Sie sich doch nicht mit einem longweiligen, langsomen Gamepad herum. Der neue Rage 3D wurde nach ergonomischen Gesichtspunkten gebaut und ist ebenso einfach wie komfortabel zu bedienen. Sie können den Rage 3D sowohl onolog als auch digital sinsetzen, um mit höchster Geschwindigkeit oder obsoluter Genaulgkeit zu spielen. Mit frei progrommierbaren Knöpfen und einer fortschrittlichen Sensor-Technologie ist der Rage 3D das Beste was Sie Ihren Spielen antun konnen.

nttp://www.titrustmaster.com

DIGITAL PC GAME PAD

THRUSTMASTER®



Sin - die Charaktere

Elexis Sinclair: Ihr Interesse in Chemie war zu Beginn eher von persönlicher Etlekkeit geprägt. Für ihre Schönheitsdroge »Vanity« benutzte eis sich selbst als Versuchskanninchen. Jetzt versuchts sie die Welt mit im Labor geschaffenen Mutanten zu bewölkern und die Menschheit auszurotten.

JC: Wurde bet einem Einbruchsversuch von Colonel Blade ertappt und vor die Wahlt Secfänglis oder Zwangsarbeits gestellt. Seither arbeitet er als Info-Dieb für Hardcorps. JC kann Level auskundschaften, Alarmanlagen lamlkegen und Computerviren in die komptiziertesten Systeme schmuggelin.

Colonel John Blade i John Blade ist der Gründer der privaten Schutzfrimat Hardcorps, was sich wesentlich besser anhört als Wach und Schließgesellschaft. Der tatkräftige Unterheimer beworzugt es, setber und Scharfschutze eignet er sich flierzu denkbar gut.



Die Charaktere wurden mit einem Skelett-Model erstellt, wodurch flüssige Bewegungsabläufe möglich werden.

und manipuliert werden kann. Für weniger talentierte Hobbyprogrammierer wird eine separate Scripting-Sprache zur Verfügung stehen, die das Editieren bereits bestehender Level ermöolicht.

Für die Erstellung der Charaktere weicht. Ritual ebenfalls vom id-Konzept ab. Alle Spielfiguren wurden mit einem Skelett-Modell erstellt, verfügen also über eine komplette virtuelle Knochenstruktur. Hierdruch bewegen sich die Charaktere flüssiger. In einem Deathmatch

erlaubt diese Technologie, eine Waffe, die der Gegner benutzt, auch über größere Distanzen hirweg zu erkennen. Außerdem ist die grafische Dastellung eines direkten Treffers mit einer Projektilwaffe erstaunlich detailliert. Sim bietet neben dem überraschend vielseitigen Singepelayer-Modus auch eine ausgedehnte Mehrpieler-Unterstützung. Spezielle Deathmatch-Levelkarten können über LAN, Modem und natürlich dem Internet eespielt werden.

Eine realistische und immersive Spielumgebung, Storyverzweigungen, eine wunderbar schuftige

Widersacherin – diese Zutaten klingen nicht übel. Sollten diese Vorhaben gelingen, könnte sich das Spiel gegenüber den ebenfalls stark eingeschätzen Konkurrenten einen erbeblichen Vorsprung herausarbeiten. Sin wird von Activision vertrieben und soll im Aprill oder Mai procheinen.

(Markus Krichel/mash)



Verdammt große Kanone! Die gute KI sorgt dafür, daß die Gegner ihre Waffen effektiv einsezten.

normalen Beschäftigungen nach; das Umpumpen unschuldiger Mitbürger bringt ihnen keine Sympathiepunkte bei Bevölkerung oder Auftraggeber ein. Fahrzeuge aller Auftsageber ein. Fahrzeuge aller Auftsageber ein. Sin nicht nur zu Dekorationszwecken in der Gegend herum, sondern können tatsächlich benutzt werden. Gabetstapler und Jeeps sind sogar ein integraler Part zur Lösung bestimmter Rätsel.

Mission Possible

Sin besteht aus sechs Missionen, die sich wiederum aus einer Anzahl von sekundären und primären Zielen zusammensetzen. Der erste Ein-

satz besteht aus dem erwähnten Banküberfall und einer anschließenden Verfolgungsjagd, die Sie durch die Innenstadt von Freeport, mehrere Baustellen und ein Lagerhaus führt. Die in dieser Mission gemachten Entdeckungen bereiten die nächste Aufgabe vor, in der Sie die Labore und Fabriken von SinTek Industries infiltrieren müssen. Elexis plant nämlich, das Trinkwasser mit einem genetischen Virus zu verseuchen und hat zur zusätzlichen Sicherheit auch noch eine Serie dementsprechender Zeitbomben strategisch plaziert. Als Blade müssen Sie nun entscheiden, welches dieser Desaster Sie zuerst verhindern wollen. In jedem Fall führt der Erfolg zu einer direkten Konfrontation mit Sinclair, auf deren gut getarnter Bohrinsel mit anschließendem Showdown in ihrem subaquatischen Hauptquartier. Ritual Entertainment benutzt für die Entwicklung von

Sin die Grafik-Engine des aktuellen id-Shooters. Die grafischen Möglichkeiten wurden nochmals verbessert und die Gegner-KI komplett überarbeitet. Sin bietet echte 16-Bit-Grafiken und eine erstaunliche Anzahl verschiedenfarbiger Lichteffekte und Transparenzen, Offene Texturen erhöhen den Realitätsgrad erheblich, Einesolche »Maskentextur« wird für Dbjekte benutzt, die durchlässig sind, wie Zäune oder Gitterroste. Kugeln können diese Elemente problemlos passieren. Effekte und Renderings sind sowohl hard- als auch software-beschleunigt und unterstützen OpenGL. Eine 3D-Karte ist daher für den vollen Spielgenuß ein absolutes Muß. Die Entwickler erreichen eine schnellere Spielgeschwindigkeit als das Vorbild, da die maßgeblichen Routinen als DLL-Dateien implementiert wurden. Dies bedeutet gleichzeitig, daß der Spielablauf nach Herzenslust editiert

42

DIE SAISON GEHT WEITER! JETZT AUF PC



DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

*ALLE RENNSTRECKEN *ALLE TEAMS *SÄMTLICHE FAHRER
 *8 KAMERAPERSPEKTIVEN *WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
 *SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
 *LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
 *MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.

















www.psygnosis.com

PLAY THAT FUNKY MUSIC



Support ist nun serienmäßig implementiert. (Nitro Riders)

Holen Sie die Schlaghosen und Pilotensonnenbrillen wieder aus dem Schrank, denn in Interstate '76: Nitro Riders feiern Sie ein Wiedersehen mit Taurus. Jade und Skeeter, Das Spiel war mal als Missions-CD konzipiert. ist aber alleine lauffähig und soll 50 Mark kosten.

Auf die drei Freunde warten 20 nicht zusammenhängende Missionen, die zeitlich vor den bisherigen Abenteuern angesiedelt sind. Das hat den Vorteil, daß auch Jade noch aktiv teilnehmen kann. Sie übernehmen hintereinander alle drei Charaktere. Sieben zusätzliche Fahrzeuge stehen zur Verfügung, darunter eine »stretched Limo« (Limousine mit Überlänge), ein VW-Käferähnliches Vehikel und ein gut motorisiertes Sportcoupé.



ALC: 17

leicht defekter Brücken überwinden Sie Abgründe (Nitro Riders)

Mittels

Neue Waffen gibt es ebenso, denn nun dürfen Sie mit schweren Napalmwerfern Ihren Gegnern kräftig einheizen. Auch landschaftlich ändert sich einiges: Viele Einsätze führen die drei Kampfoefährten nach Colorado, das viel bergiger und grüner ist. (mash)

Hersteller:	RIDERS - FACTS
Hersteller:	Action-Rennspiel
Genre:	Activision

April '98

KURZ NOTIERT

ADLER IST GELANDET

Blue Byte eröffnet ein Entwicklerstudio mit Namen »Murder of Crows« in Austin, Texas, Bis Ende 1998 soll dort das Online-Rollenspiel »Shadowpact« programmiert werden.

- Registrierte Oemonworld-Besitzer erhalten bald eine kostenlose Missions-CD. Außer 14 neuen Isthak-Levels tummeln sich auf der Scheibe Unterstützung für HiColor-Grafik, Netzwerke, MMX-Prozessoren und 3Dfx-Karten

→ Unter dem Label Sierra Sports finden sich demnächst die Entwickler Papyrus, Dynamix und Front Page Development wieder, um die gesammelten Sport- und Rennspiele besser zu vermarkten. Trotzdem bleiben auf den Schachteln die ursprünglichen Firmennamen erhalten

>In einer neuen Verpackung wird die 3Dfx-Version von Max Montezuma veröffentlicht. Hersteller Software 2000 betont, daß Besitzer des Spiels ihre Version gegen eine neue umtauschen können; irrtümlich doppelt gekaufte Exemplare werden ebenfalls ersetzt.

Noch mehr Missionen für Earth 2140: Das »Mission Pack 2« enthält für 30 Mark sechs neue Einheiten, zwei zusätzliche Gebäudetypen und zwei Kampagnen mit jeweils 15 Missinnen

> ION Storm lizensiert nach Micro-Prose nun ebenfalls die Unreal-Grafikengine für eine neue Produktion von Warren Spector.

→ Mindscape kündigt die »Artificial Life«-Simulation Creatures 2 für diesen Herbst an

> Im August veröffentlicht Software 2000 Pizza Syndicate, den quasi-Nachfolger von »Pizza Connection«. In der nächsten Ausgabe heben wir zum Testflug mit Andy Hollis' F-15 ab, diesmal können wir Ihnen schon einen Blick auf die spielbare Preview-Version bieten. Die Flugsimulation dreht sich ganz um die Version E des US-Fliegers, den »Strike Eagle«. Hier kommt die Mitte der Siebziger vernachlässigte Rolle der Maschine als Jagdbomber zum Tragen. In den Missionen stehen also

abwechslungsreiche Aufträge vom normalen Abfangen bis zum Präzisionsbombenabwurf auf dem

Das Kampagnendesign wird zwar nicht so dynamisch sein wie im in dieser Beziehung hervorragenden »Longbow 2«, Ihr Verhal-

Dienstplan.

ten während des Auftrages beeinflußt das nachfolgende Geschehen dennoch nachhaltig. Die zwei Feldzüge im mittleren Osten (Irak) verlaufen also nie gleich, Für Authenzität sorgen neben dem Benutzen von DATCOM-Informationen der U.S. Air Force auch die Kooperation mit echten Piloten. Realismus war auch ein Grund für Andv. diese Maschine und keine neuere zu simulieren, Ȇber dieses Flugzeug ist alles bekannt, und so können wir sicherstellen, ein akkurates Programm zu machen.« Reichen Ihnen der »Instant Action«-Modus, die Kampag-

nen und die Missionen nicht mehr, erstellen Sie mit dem eingebauten Editor selbst welche. Per Mehrspielermodus nehmen bis zu acht Menschen an den Luftschlachten teil, wahlweise auch als Team, bestehend aus Pilot und Waffenoffizier. (mash)



Termin:



A Eine der leichtesten Übungen für den Strike Eagle: Das präzise Ausschalten eines gegnerischen Flughafens, jetzt auch in 3Dfx-Optik. (F-15)

■ Die Explosionen machen auch in der Softwareversion einen hübschen Eindruck. (F-15)

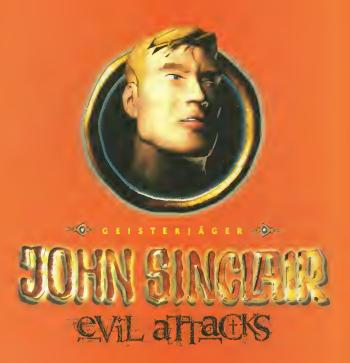


Reicht der Treibstoff nicht, müssen Sie in der Luft auftanken. (F-15)

► Hersteller: ► Genre; März '98

Flugsimulation Jane's Combat Simulations

Termin:



Das Action - Adventure

Ab April 1998 im Handel erhältlich ISBN 3-89185-902-3 * www.sinclair.de







Bevor »Total Annihilation 2« im Winter erscheint, bringt Cavedog die Missions-CD The Core Contigency heraus. Nicht nur alle Waffen und Einheiten, die auf der Cavedog-Webseite (http://www.cavedog.com) heruntergeladen werden konnten, fin-

> den sich auf dieser CD. Insgesamt liegen 75 neue Truppensorten vor, außerdem können Sie mit einem Editor eigene

> > Aufträge und Karten erstellen. Aber auch so sollen 25 Einsätze und 30 Multiplayerkarten jede Menge Spielspaß bringen.

Vier neue Welten fungieren als Schlachtfelder; eine Eiswüste, dichter Dschungel, einige Städte und sogar

ein Gelände, das mit Säureseen durchsetzt ist. Weitere Verbesserungen betreffen ein automatisches Zeitlimit für Mehrspielergefechte, zudem finden verstärkt Kämpfe unter Wasser statt, Dazu gibt es jetzt spezielle Konstruktionseinheiten und Sonarbojen (mash)

Hersteller: Genre: Termin:

Echtzeit-Strategie GT Interactive/Cavedog April '98

ROBOTER-RANDALE



Direct3D erhalten Sie schöne Lichteffekte in der frei dreh haren isometrischen Ansicht. (Robo Rumble)

Nicht um Leben und Tod geht es bei Robo Rumble, einem Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Topware, Auf dem Mars lassen zwei Rüstungskonzerne Kampfroboter gegeneinander antreten, um zu sehen, welche Firma nun die besseren Produkte hat. In der letzten der jeweils 15 Missionen prügeln sie sich dann mit Aliens, die es auf die Erdbewohner abgesehen haben.

Ihre Maschinen können Sie aus Fahrgestellen und Waffensystemen kombinieren wie beim alten »Colony Wars 2492«, außerdem stehen mehrere Berater zu Verfügung. Diese bieten Ihnen Spionagedienste, aber auch Forschungskapazitäten an. Neue Technologien entdecken Ihre Wissenschaftler übrigens während eines lau-

fenden Einsatzes, Die frei rotierbare isometrische Ansicht sieht mit einer 3Dfx-Karte besonders hübsch aus. (mash)

► Hersteller: Echtzeft-Strategie Genre: Topware

1. Quartal '98



Wie romantisch: Rasereien vor dem Sonneuntergang, (Redline Racer)

schen wie Sand am Meer: Motorrad-Rennspiele sind hingegen rar wie freie Sonnenschirm-Plätzchen am Strand. Um dieses Mißverhältnis ein werrig zu beheben, schickt Ubf Soft Redline Racer an den Start, Mit schicker 3D-Grafik und abwechslungsreichem Streckendesign sollen neue Standards gesetzt werden. Entscheiden Sie sich für eins von mehreren Rennteams und fahren Sie auf unkomplizierte Weise um Siege und den Zugang zu neuen Rennstrecken, Gute Fahrer werden

Auto-Rennspiele gibt es inzwi-

außerdem mit verrückten Zusatzfahrzeugen verwöhnt. Boshafte Gegner sorgen dafür, daß Ihnen diese Belohnungen nicht zu leicht zufallen. Zahlreiche Gimmicks

wie ein umfangreicher Multiplayermodus und 3D-Soundeffekte sallen außerdem für Langzeitfahrspaß sorgen. (uh)

► Hersteller: Ubi Soft/Criterion ■ Genre: Rennspiel Termin: April '98

EDELSTOFF

► Termin:

Grolier Interactive bringt mit Xenocracy ein Spiel der besonderen Art auf den Markt, In der weit entfernten Zukunft muß die UPN (United Planet Nations - Nation der vereinigten Planeten) die vier Planeten Mars, Venus, Erde und Merkur beschützen, da dort der Rohstoff Lycosit abgebaut wird. Um dies zu bewältigen, suchen Sie sich eines der fünf verschiedenen Raumschiffe aus und rüsten es mit nund 36 Waffen

auf. Das Verteilen der Ressourcen muß ebenso bewältigt werden wie die Verbesserung der Wummen. All diese Faktoren sind wichtig, um gegen die 50 unterschiedlichen Schiffe des Feindes zu bestehen und durch die nicht lineare Missionstruktur zu gelangen. Unterstützt von Beschleunigerkarten und einer Soundkulisse in 3D wird auch das Netzwerkspiel mit bis zu acht Spielern eine Freude. (ps)



Schöne Lichteffekte und wunderbar große Raumschiffe zeichnen Xenocracy aus.

► Hersteller: Action

Genre: Termin:

Grolier Interactive 2. Quartal '98

KOPF...

BIZARD ENTERTAINMENT http://www.blizzard.com

Incubation Die Rückkehr

Kaum haben es die Chromianer geschafft, vom Planeten Scayra und seinen schrecklich mutierten Bewohnern zu flüchten, kommt beim Incubation: Mission Pack der Befehl zur Rückkehr. Die Soldaten sollen einen zurückgebliebenen, mit wertvol-

len Rohstoffen beladenen

Container bergen, Majorin

Rachel Rutherford muß also

eine Kampagne mit insge-

samt 40 Aufträgen beste-

hen, beyor sie und ihr Trupo

wieder nach Hause dürfen.

Dabei machen ihnen drei

neue Gegnersorten das

Leben schwer, die Sie mit

ebensovielen zusätzlichen

Waffensorten bekämpfen.

Alles in allem finden sich 50

Missionen auf der CD, außer-

dem kommen weitere Netz-

werkoptionen hinzu. (mash)



Es geht wieder richtig zur Sache - Mutantenkampf bei Incubation: Die Rückkehr.

Termin:

Hersteller: Blue Byte ► Genre: Strategie-Zusatz-CD

April '98

NOCH MEHR HEXEN

Zusätzliche Missionen ffir »Hexen 2«: Portal of Praevus bietet Ihnen einen ganz neuen Kontinent. 15 Level wollen bezwungen werden. darunter Eiskavernen und ein Buddhistentempel. Jetzt haben Sie überdies die Wahl zwischen fünf Charakter-



Was haben wir für schöne Hände! Die neue Dämonin im Hexen 2 Mission Pack. (Portal of Praevus)

klassen, denn eine Dämonin steht nun ebenfalls zur Verfügung. Natürlich erhalten Sie neue Waffen und Zaubersprüche. Aber auch die fiesen Monster bekommen Verstärkung in Form von drei Sorten Bestien: Darunter befindet sich eine kleine Kreatur mit wenigen Polygonen, die daher auch in Massen auftreten wird. Ferner winken der Minotaurus-ähnliche Yakman und ein neuer Endgegner - »vielleicht eine Riesenschnecke!« witzelt Hauptdesigner Jon Zuk. Die optischen Verbesse-

rungen dagegen haften sich in Grenzen: Die Umgebung wird nun von Wettereffekten wie Schnee und Regen verschönert. (mash) ► Hersteller: Activision ► Genre 3D-Shooter-Zusatz-CD ► Termin 1. Quartal '9B

Vom niederländischen Publisher Project Two erwarten wir im Herbst mit Tunguska einen »Resident Evil 2«-Konkurrenten. Darin sollen Sie eine Maschine vernichten, die Außerirdische im 11. Jahrhundert auf unseren schönen Planeten bringen. Diese etabliert einen Ritterorden um sich herum, um weitere Anlagen zu produzieren. Eines Tages gelangen so Fremdwesen auf die Erde, die selbige unterjochen wollen. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer auf die Optik. Neben 3D-Beschleunigerunterstützung wartet sie mit Transparenzeffekten auf; der Blickwinkel wird außerdem nicht wie bei Genre-Kollegen umgeschaltet, sondern macht einen Kameraschwenk, damit Sie sich besser orientieren können.

7117		2-1	1141	100

► Hersteller: Project Two ▶ Genre: Action-Adventure Termin: Oktober '98



nicht hinter seinen Genre-Kollegen zu verstecken. (Tunguska)

An Hardcore-Simulanten wendet sich hingegen Apollo 1B - The Moon Missions, bei dem Mondflüge absolviert werden wollen. Sie sitzen dahei an den Kontrollen, müssen die Schubkraft passend dosieren und ein Auge auf Treibstoff, Sauerstoff oder die Wassererserven haben. Nach der Landung auf dem Erdtrabanten fliegen Sie natürlich wieder zurück, indem Sie mit dem Orbitmodul ankoppeln. Beim Wiedereintritt in die Atmosphäre können auch unangenehmen Dinge passieren wie zum Beispiel eine kleine Verglühung ~ der richtige Winkel ist also wichtig. (mash)



Sequenzen wie diese bekommen Sie eher selten zu sehen (Apollo 18 - The Moon Missions)



Die meiste Zeit verbringt der Mondreisende vor der Kontrolltafel. (Apollo 18 - The Moon Missions)

Hersteller Project Two Genre: Raumschiff-Simulation Termin: März '98

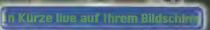


IDENTIFIKATION: ZERG PRIMITIVE RASSE ANIMALISCHE INTELLIGENZ

...ZERBRECHEN







Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels





Parallax Softwares neuestes Produkt Descent: Free-Space zielt primär auf die »Wing Commander«- und »TIE Fighter«-Fraktion ab. Die Story spielt wie gewohnt in

der fernen Zukunft. Durch die Perfektion der Raumfahrt. verstreute sich die Menschheit auf viele verschiedene Planeten, Auf einmal tauchen jedoch Außerirdische auf und zwingen die Menschen, sich mit einer anderen Spezies zu verbünden.

Bis zu zwölf Wingmen kommandieren Sie an Ihrer Seite durch die Weltraumschlachten. Großräumige Raumschiffe und fein detaillierte Planeten säumen den Weltraum. Missionsstruktur und Story können vom Spieler durch seine Handlungen und Entscheidungen beeinflußt werden.



Im Anflug auf eine fette Raumstation. (Descent: Freespace)



(Descent: Freespace)

Marietz hant Hand His

➤ Hersteller: Actionspiel Genre: Parallax

Termin: Mai '98

WIRFT SEINE SCHATTEN VOKAUS

DARK OMEN" GIBT ES JETZT AUCH FÜR DIE PLAYSTATION MIT REVOLUTIONÄRER SD-TECHNOLOGIE. VOR IHNEN LIEGT EIN MÖRDERISCHER WEG: KÄMPFEN SIE SICH DURCH EIN NEUES ZEITALTER DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE.









Schaffe, schaffe, Häusle baue

▶ Termin:

Auf der letztjährigen E3 verschreckte Maxis viele Besucher mit der merkwürdig anzusehenden 30-Grafik ihres nächsten Titles Sim City 3000. Also besannen sich die Designer auf altbewährte Stärken und verpaßten ihrem Sniel eine isometrische Ansicht.

Über neue Optionen zur Verbesserung der Spielbarkeit wollten sich die Programmierer noch nicht auslassen, fest steht lediglich, daß ein Tutorial implementiert wird. So werden Sie behutsem an komplizierter Themen wir das Verlegen von Wasserleitungen, den Bau einer U-Bahn und das richtige Festlegen der Steuern herangeführt.

Im Vergleich zum fast fünf Jahre alten Vorgänger Sim City 2000 gibt es nun dreimal soviele Gebäudetypen. All diese 250 Bauten sollen eigene Animationen bekommen. Wann diese auftreten, hängt wiederum vom Geschehen rundherum ab.

Der Verkehr wird jetzt dem Aufkommen entsprechend dargestellt, die Dichte ist sowohl mit der Anzahl der Autos als auch der Foßgänger verknüfft. Eine gute Nachricht für alle Leute, die schon fleißig Häuschen gebaut haben: Sie können Ihre alten Städte importieren, die neuen sollen allerdings flächenmäßig bis zu viernals o groß sein. Für viel Echtzeit-Management ist. also gesorgt. (mash)



Nach wie vor sorgen Fabriken für eher unwohnliche Gegenden. (Sim City 3000)



3. Quartal '98

Alles hört auf mein Kommando

Schlachtschiff Bismarck steht ebenfalls auf dem Sabotageplan. (Commandos – Behind Enemy Lines)



In den 2. Weltkrieg versetzt 15 edas Erhtzeit-Strategical Commandos – Behind Enemy Lines, das eigentlich ein Taktikspiel ist. Mit ein paar Speziaästen schälgen Sie eich auf Setten der Allieren hinter die Front, um dort insgesamt 24 Spezialaufträge zu erledigen. 25 Waffen und Speziagstoffe Tragen Thire Mannen mit sich herum, die auch Fahrzeuge und Boote steuern dürfen. Rund 350 Geläude um Gahrzeugtypen zieren die Isometrische Ansicht, die noch durch Licht- und Schatteneffekte verstöhlert wird. In bis zu sechs Minferstern behabatien sei das Geschehen. Die

► Hersteller: Eidos Interactive
► Genre: Echtzeit-Strategie
► Termin: 2. Quartal '9B

KI soll dafür sorgen, daß Ihre Eliteeinheit auch von allein reagiert und Entscheidungen trifft.

(mash)

SÖLDNER AN DIE FRONT

Einer der beliebtesten Rundenstrategie-Geheimtigs war «Jagged Alläance« und sein Quasi-Nachfolger »Deadly Games« (siehe auch unseren Strategieschwerpunkt in dieser Ausgabe ab Seite 162). Im Frühjahr erscheint nun das offizielle Sequel Jagged Alliance 2: The Killing Grounds. Hier müssen Sie den Bananenstaat Arulca von seiner üblen Königin Deidranne befreien. Fast fünfzig Söldner lassen sich anwerben, außerdem dürfen Sie ietzt auch diesene Charakter generieren.



(mash)



Nun kämpfen Sie in einer isometrischen SVGA-Auflösung. (Jagged Alliance 2; The Killing Grounds)

15	IAGO	SED ALLIANCE 2
▶	Hersteller:	Sir-Tech/Virgin
⊳	Genre:	Strategie
▶	Termin:	Mai '98

Flotte Käfer



Auf Erkundungstour mit dem Wundermobil. (Vangers)

Vangers aus dem Hause Interactive Magic will sich nicht sor recht in gängige Genres einordnen lassen. Eine der sehnlichst erwarteten neuen Spielüdeen? Jedenfalls finden sich in einigen Jahrtausenden nur noch mutierte überlebende, nachdem die Menschheit im Kampf gegen ein Inzekternvolk eine utlimative Waffe einoesetzt hat. In

diesem Szenario schlüpfen Sie in die Rolle eines Vangers, eine Art Freibeuter. Ein direktes Spielziel gibt es nicht, dafür können Sie mit allen möglichen Kreaturen oder anderen Vangern Kontakt aufmehmen, Informationen sammeln und beituren oder Aufträge ausführen. Oder Sie arbeiten für sich selbst und sammeln auf den lebendigen Welten seltene metallene Arteläkte. So oder so finden sich neue

► Hersteller: Interactive Magic
► Genre: Genre-Mix
► Termin: Juni '98

Ausrüstungsteile für Ihr Wunderfahrzeug, das fliegen, schwimmen und fahren kann. (mash)

Schönen Tag auch!

Das Programmierteam von Have a N.I.C.E. Day arbeitet an einer Fortsetzung der Rennspiel-Rüpelei. Im Sommer soll Nachfolger N.I.C.E. 2 mit über 20 Wagen neueren Baujahrs über die Strecken rasen: vom Trabbi über einen Mercedes 600 SL bis hin zum Ferrari FSO. Unterschiedliche Wetterbedingungen wie Nebel und Schnee erschweren das Fahren, Rammen und Zielen in Örtüchkeiten wie Arizona, Hawaii und good old Germany. In der Werkstatt finden sich unter anderem neue Waffen

wie die Nagelkanone. Im realistischen Modus machen sich die Fahrzeugeinstellungen bemerkbar, je nach Fahrwelse sind die Karosserie-Deformationen sichtbar.

Unter der Motorhaube Ihres PCs sollte dabei eine 3D-Beschleunigerkarte werkeln; unterstützt werden unter anderem Matrox Mystique und 3Dfx/Voo-

don.

(mash)



Mit neuen Boliden an den Start: Have a N.I.C.E. Day 2.

▶ Hersteller:	Magic Bytes/Synetic
► Genre:	Rennspiel
Termin:	Mai '98

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

Meine RechtschreibReform

Kulturelle Glaubenskriege um die Rechtschreibreform gehen an einem Spiele-Fachredakteur weitgehend vorbei. Unsere Jungs werden primär wegen fachlischer Qualifikation und Formulüerungsphantasie rekrutiert; ob dia jemand alle Kommanegeln runterbeten kann,

verkommt zur Nebensache. Das sichert dem Textchef-Berufsstand so manchen Arbeitsplatz und verhilft pensionierten Germanisten zu Erfolgserlebnissen (»In Ausgabe X haben Sie auf Seite Y das Wort Z falsch geschrieben!« – »Wunderbar, setzen!«).

Doch selbst wir Orthographie-Barbaren rätseln darüber, ob wir nun jede Torheit mitmachen sollen, die den Marketing-Abdeilungen der Spielefirmen entfleucht. Muß ich bei jeder Erwähnung von a Pandemoniumte oder «Olverboard!» immer dieses dussestige Ausrufszeichen dazusetzen, auch wenn mir gar nicht zum Schreien zumutet ist?

Um solchen Wildwuchs einzudämmen, gibt es bei PC Player redaktionsinterne Schreibvereinbarungen. Römische Zahlen werden beispielsweise konvertiert; »King's Quest &c liest sich irgendwie netter als »King's Quest VIII». Allerdings berserkte unser Hardware-Kneter



Hohes C: Verwirrende Spielenamen-Schreibweisen torpedieren die Gemüter und provozieren womöglich Grundschullehrer-Warnstreiks.

Thomas Köglmayr zurecht mit Schaum vor dem Mund durch die Redaktion, als aus dem »Pentium II« ein »Pentium 2« wurde. Mit der überzeugenden Begründung »sieht sonst doof auss beschloß die Redaktion, dem Intel-Prozessor seine Eigenschreibweise zu belassen.

LENHARDT LÄSTERT

Der neueste Trend spaltet indes die Belegschaft: Der Großbuchstabe mittendrin. Blizzard schreibt kühn

»StarCraft« – übernehmen wir das, oder machen wir »Starcraft« bzw. »Star Craft« daraus?
»battle. nets vorne klein, mit ohne Pünkthen, mittig kleingroß? Weitree Spiele mit dieser
undudengemäßen Buchstabenbeförderung in der Mitte lungem bereits auf den ReleaseKalendern herum. Spelichecker berohen zusammen, Kultusminister treten zurück. Wer soll
den kreativen Drang der Namensgeber bremsen? Ech rechne schon fest mit einer Kommission dauertagender EU-Zombies zu diesem Thema. Aber bitte erst, wenn sich die deutschen
Bundeständer über die Sache mit der »Sauerstoffflasches einig geworden sind. Mein letzter Blick ins Impressum sorgte für eine halben Liter kalten Schweiß: Besteht eigentlich
ienmand auf diese Großbuchstaben in »WEKA Consumer Medien GmbHz?

Groß ist die Erregung

Kolumnisten freuen sich immer, wenn ihre bescheidenen Ergisse überhaupt gelesen weiden. Spieleanbieter CDV studierte meine Ausführungen zu den hauseigenen Spiedediliatessen aufmerksamer als mancher Bischof das letzte Papst-Rundschreiben. Von einigen lästerlichen Aussagen zu »Wet Attacks zeigt sich CDV aber mäßig begeistert. Neben anderen Liebesentzug-Aktionen bekam unser Verlag noch eine kosteniose Belehnung ab. Wet Attack sei kein »Softporno-Spiels, wie vom Lenhardt leichtfertig gelästert, sondern ein »Erotik-Spiels.

Aufrichtig dankbar nehme ich diese Korrektur von kompetenter Stelle entgegen und bitte meine unglaubtiche Falschrinformation zu entschuldigen. Durch diesen enormen Unterschied wird Wet Attack natürlich um mehrere Niveauklassen nach oben befördert. Wenn Sie also noch ein originelles Mithringsel für Muttis Sebzigsten oder den Empfang beim Bundespräsidenten suchen, liegen sie mit diesem Kleinkunstwerk sicher richtig. Um Ausgleich bemüht lassen wir CDV in unserer Kolumne s Szene-Gefüsterer selber zu Wort kommen. (hi)





BABYLONIER IM ALL

Mit The Official Guide to J. Michael Stracynski's Babylon 5 legt Sierra für rund 100 Mark einen CD-Führer zur erfolgreichen

Science-Fiction-TV-Serie vor. In Bildern, Text und Videoschnipseln werden Ihnen die unterschiedlichsten Handfeuerwaffen erklärt und die Hauptpersonen beleuchtet. So finden Sie etwa Informationen zu Captain Sheridan und Botschafter Mollari, genauso wie zu Sicherheitschef Garibaldi oder Attache Lennier. Hobby-Ingenieure sehen sich die Blaupausen der Babylon 5 an, die wichtigsten Orte der Station wie das MedLab

oder die Quartiere dürfen Sie auch direkt besuchen. Mit passend martialischen Filmsequenzen werden Ihnen die Schiffe, die das All bevölkern, vorgestellt. Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wieviel Mann Besatzung auf einem Minbari-Schlachtkreuzer stationiert sind oder mit welchen Waffen die »White Star« ausgerüstet ist, liegen Sie hier richtig. Leider fehlen jegliche Daten zu den Schattenschiffen, auch wenn nur **◀** Telepathin Lyta Alexander im Kampf gegen die Schattenschiffe.



Auch die größten Kreuzer der Erd-Allianz, die der Omega-Klasse, passen noch auf die CO.

wenig über sie bekannt ist. Dafür werden alle Kulturen und Völker beleuchtet, so zum Beispiel von welchem Planeten sie stammen. Außerdem liegen sämtliche Sirenengeräusche vor, was allerdings wohl nur echte Fans interessieren dürfte.

Per Luftpost



Nick Bantock schuf mit den drei »Griffin und Sabine«-Büchern kleine Kunstwerke, Der Briefwechsel des Londoner Künstlers Griffin und der geheimnisvollen Sabine aus der

> Südsee wird jetzt auch auf der CD Ceremony of Innocence (Funware, circa 100 Mark) lebendig.

Die Präsentation ist in Bild und Ton ein Gedicht: Kein Wunder, denn hinter der CD steckt Real World, das Label, unter dem schon Peter Gabriels »EVE« erschienen ist. Allerdings werden die Briefe und Postkarten nicht einfach nur vorgelesen: Bevor Sie in der deutschen Fassung die Stimmen von Katja Riemann, Ben Becker, Ben Kingsley und Otto Sander zu hören bekommen, müssen Sie kleine Rätsel lösen. Auf Postkarten oder Briefumschlägen tummeln sich allerlei seltsame Tierchen, welche mit gezielten Mausklicken zu diversen Aktivitäten angehalten werden muß. So treiben Sie etwa verschrobene Fisch-Mensch-Hybriden über die Mattscheibe, füttern Getier der Sparte »Naive Kunst« mit Tuschefliegen oder ärgern herumkrabbelnde Kinder mit. rollenden Großvateraugen. Bei jeder neuen Postkarte müssen Sie herausfinden, welche Elemente überhaupt benutzbar sind, um dann darüber zu grübeln, was Sie mit selbigen anstellen sollten. Letzteres ist gerade im späteren Spiel keine ganz einfache Angelegenheit sonst könnten Sie ja auch das Buch lesen. (vs/ra)

Ein weißer Fleck auf der Merchandising-Karte schließt sich: Virtual Springfield heißt die digitale Stadtrundfahrt durch den Simpsons-Heimatort. Die anarchistische White-Trash-Familie lockt nicht nur in den USA Woche für Woche eine große Schar von Anhängern vor die Mattscheiben. Auch in deutschen Landen haben Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie Simpson einen eingeschworen Fankreis. An den richtet sich auch die CD, denn schlichte Grafik und sehr geringe Interaktivität mit der Umgebung wirken auf alle anderen PC-Besitzer eher abschreckend.

Hartgesottene Verehrer der gelben Helden erfreuen sich der altbekannten Handlungsorte wie der Spielhalle, dem Domizil der Flanders oder Mr. Burns Kernkraftwerk. Kleine Spiel-

chen wie ein 3D-Shooter namens »APOOM« sorgen für Abwechslung, ein Hauch von Langzeitmotivation weht durch ein rudimentäres Mini-Adventure durch die Straßen: 75 Sammelkarten müssen eingesammelt werden. Für rund 100 Mark bekommen Sie

Kernkraftwerkchef Mr. Burns legt auf dem Schreibtisch ein flottes Tänzchen hin.

die im englischen Original belassene Version, doch Hersteller Fox Interactive dachte immerhin an ein deutsches Handbuch.





Wechselnde Gastkommentatoren aus der Spieleindustrie äußern sich zu aktuellen Themen. Diesmal widmet sich Claudia Rieflin von CDV der Negativpresse, die ihre Erotikspiele stellenweise ernten. »Wetx und frauenfeindlich? Ein absurder Gedanke ...

Erotik – das scheint das neue Unwort zu sein, zumindest wenn es nach einigen Spieledeckteuren ginge. Körper in die Luft syrengen, aufschlitzen und niedermetzeln, alles kein Problem. Aber ein gezeichneter, nackter Busen, selbst wenn er USK-16-und BPJS-geprüft ist, ... oh, Gott, welch Frevel.

«Wet – The Sexy Empire« wurde innerhalb eines dreiviertel Jahres über 100000 mal verkauft. Auch in den Benelux-Ländern belegt Wet Platz 5 der Verkaufscharts. Sind das alles

voyeuristische, verklemmte Kleingeister? Nein, denn wenn die Redakteurinnen vom Kultursender Arte voll auf Lula abfahren und darüber in einem dreieinhalbstündigen Themenabend

Betroffenheitsschwangere Redakteure erklären eine Satire wie Wet plötzlich zum Dreh- und Angelpunkt der Frauenfrage.

augenzwingernd berichten, kann ja was mit der Diskriminierung der Frau nicht stimmen. Die findet nämlich tagtäglich am Arbeitsplatz oder in der Familie statt.

Diesen Umstand scheinen die betroffenheitsschwangeren Redakteure jedoch noch nicht reabisiert zu haben. Die erklären eine Satire wie Wet plötzlich zum Dreh- und Angelpunkt der Frauenfrage – nicht von den Frauen wohlgemerkt, sondern von selbsternanten schreibenden Sittenoptizisten.



Ansonsten gilt doch auch: Der Adventure-Fan schreibt über das, was ihn begeistert – Räfsel eben. Der 30-Shooter-Experte klimmert sich um das nächste Ballerspiel. Niemand käme auf die Idee, einem Adventure-Fanatiker eine reine Flugsimulation aufs Auge zu drücken. Warum wird dann ein erotisches Game von Redakteuren getestet,

Claudia
Rieffin ist
PR- und
ProduktManagerin
bei CDV.
die Sich wohl schon angewidert bei
der Müller-Milch-Reklame abwenden. Und erst die Duschdas-Werbung, eine ganz und gar nackte Frau,
die sich einseit – oh, Graus!

Wet Attack wird im Herbst '98 erscheinen, Doch schon

erscheinen. Doch schon jetxt steht für die FX-Player-Redaktion fest, daß es ein »depperter Schmuddel-Clonee wird. Linteressant, da der betreffende Redakteur gerade mal füuf erste Grafiken zu Gesicht bekam. Was für eine Phantasie, beneidenswert!

Wet - The Sexy Empire: Vorsicht, Satire!

(Claudia Rieflin/ md)

MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeilschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletch, Warhammer, elc), viele Brettspiele vorrätig, Besuchen Sie Ihren MultiMedia Söft Laden. Standig Sonderangebote vorrätig.

Info ⊠ Info ⊠ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Slandort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online Cafe. Fordem Sie schriftlich das Infoschreiben an.

MultiMedia Solt

MULTIMEDIA SOFT

13349 BERLIN Multerstraße 70 12 030-4520392 U-Bahnhof Rehberge

5890 EISENHÜTTENSTADT ürstenberger Str. 64 @ 03364-72595 leizwerk-Spielen im Laden 15230 FRANKFURT/ODER

Spormschergassa 1 & 0335-539 Mettwerk Spielen im Laden 27232 SULINGEN Lange Strafte 42 & 04271-5920 Metzwerk Spielen im Laden 28757 GREMEN Sageratr 44 & 0421-699781 33098 PADERBORN Marienstr 19 & 05281-295605 Metzwerk Spielen im Laden/Unterne

:47441 MOERS Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704 (Netzwerk-Spielen im Laden 52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100

Nezwerk-Spaten in Laber, wiering, Kinder-Computerschule, Install-Servi NEU * NEU * NEU * NEU 58706 MENDEN Unnaer Straße 47 78224 SINGEN Ekkenardsiraße 78 2 07731-181866

99084 ERFURT
Melenbergstraße 20 @ 0361-5621656
MultiMedia Soft BURO

MultiMedia Soft BURO ZENTRALER EINKAUF 52349 Düren Josef Schregel Str. 50 202421-28100 FAX 281020



Groß-

händler

•

•

•

ě

•

ě

•

ě

ě

ē

•

.....

• • • • • •

•

• • • •

۰

•

für Spiele + Zubehör PC CD-ROM + SONY PSX + NINTENDO 64

•

•

•

.

.

.

•

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör Bahnhofstraße 3 D- 94133 Röhrnbach Tel. 0 85 82/96 05 - 0 Fax 0 85 82/96 05 - 99

AVATAR **KOMPLETT**

Seit fast zwei Jahrzehnten gehört die Ultima-Serie zu den beständigsten und komplexesten Fantasy-Erlebnissen. Endlich gibt es Richard Garriots gesammelte Werke in einem sprichwörtlich phantastischen Programmpaket.



Ultima (1980)

Das erste Ultima basiert auf Lord Britishs Erstlingswerk »Akalabeth« (als Bonus-Programm ebenfalls in der Ultima-Collection enthalten). In diesem schlug ein Bösewicht namens Mondain Rabatz, der sich nun abermals als echte Landplage herausstellt. An der Seite des fiesen Schwarzmagiers kämpfen die üblichen finsteren Heerscharen (und nebenbei die Basis-Routinen, welche schon in Akalabeth die nostalgische CGA/EGA-Spielumgebung erschufen). Sein ärgster Widersacher ist ein von Ihnen gesteuerter Held in XT-adäquatem Strichmannchen-Look, Mehr als Rätsel und Kommunikation mit NPCs steht bei »Ultima 1« diabloartiges Metzel- und Sammelgehabe im Vordergrund. Weiterhin

die Hexenmeisterin Minax. Da diese ob der unhöflichen Entsorgung ihres heißgeliebten Meisters durch Heldenhand ungemein verstimmt ist, hetzt sie allerlei Geschmeiß in den Kampf gegen die Menschheit, Am Spielprinzip ändert sich im Gegensatz zum Vorgänger also wenig. Begrenzte Reisen durch Zeit und Raum geben dem noch immer pixeligen Fantasygemetzel jedoch einen dezenten Science-Fiction-Touch.

Exodus (1983)

Glaubte Lord British das Magierduo Mondain und Minax endaültig hinter sich gelassen zu haben, belehrt ihn nun der Lauf der Dinge eines besseren. Als Ergebnis einer unheiligen Vereinigung der beiden Hexenmeister witet seit neustem eine Wesenheit namens Exodus in Sosaria, Wer der Kreatur des Bösens einen blutigen Strich durch die Weltuntergangsrechnung macht, ist offensichtlich. Dabei stehen Ihnen in dem dritten Abenteuer der Ultima-Reihe erstmals drei tapfere Gefährten zur Seite, Schöpfer Richard Garriot hierzu: »Exodus war der erste Teil, in dem ich die Fähigkeiten besaß, meine Vorstellungen umzusetzen. In den vorherigen Spielen lag noch die Herausforderung darin, diese Fähigkeiten zu erlernen.«

Ouest of the Avatar (1985)

In Ultima 4 steht nicht der typische Kampf gegen einen übermächtigen Superschurken im Vordergrund. Viel-

mehr reisen Sie als Avatar durch die Lande, um die frohe Botschaft zu verkünden, die Herzen vom Bösen zu befreien und die acht »Virtues« (Verhaltenskodizes wie etwa Bescheidenheit, Gerechtigkeit oder Tapferkeit) zu verbreiten, »Quest of the Avatar« kommt

> Mit Ultima 6 beginnt eine neue Enoche: 256-Farhen und Maus-Support.

damit die Bedeutung eines (zugegebenermaßen bescheidenen) sozialen Experiments zu: Welche Parameter veranlassen »gutes« Verhalten in den Menschen, welche verhindern es? Ein Ansatz, den man noch heute. wenn auch weit ausgeprägter, in Ultima Online findet.

Warriors of Destiny (1988)

Während im vierten Ultima schon Details zukünftiger Entwicklungen abzusehen waren (Lord Britishs Reich Britannia weist beispielsweise die Geographie folgender Teile auf, die Hintergrundgeschichte ist intelligenter), darf man »Warriors of Destiny« schon zur neuen Garde der Saga zählen. Zwar haftet der Grafik noch immer die triste Eintönigkeit atter Computersysteme an, dafür erreichen. Detailreichtum und Komplexität der simulierten Welt Ausmaße, die Ultima 5 heute noch spielenswert macht.

The false Prophet (1990)

Das neue Zeitalter ist endgültig eingeläutet; VGA-Grafik und Mausunterstützung, weiterreichendes Magiesystem, Party- und Solomode, einheitliche Landschaftsdarstellung (zwischen Städten und deren Umgebung wird nicht mehr umgeblendet), dazu eine grafische Benutzeroberfläche. Technisch treibt »The false Prophet« die Ultima-Reihe weit voran. Aber auch die eigentliche Handlung zeichnet sich durch intellektuelle Tiefe aus, die den meisten Konkurrenzprodukten



unwesentlich verhessert verfügt schon Ultima 5 über interessantes Rätselpotential.

guäkende PC-Speaker-Geräuschkulisse aus. Außerdem stellt es wie die nächsten beiden Nachfolger Dungeons in dreidimensionaler Strichgrafik dar.

perspektive, komplizierte Tastaturbefehle und eine

The Revenue of the Enchantress (1982)

Obwohl der weise und kluge Lord British Sosaria vereint, findet er zu seinem Schrecken heraus, daß der üble Mondain nicht ohne eine unschönes Erbe in die Ewigkeit entschlich. Zurück ließ er nämlich einen Azubi:



abgeht. Kämpfen Sie als Avatar zuerst gegen die scheinbar bösartigen Gargoyles, finden Sie später heraus, daß die roten Wasserspeier gar nicht so übel, sind, wie gemeinhin angenommen. Letztendich entwickelt sich die Erschaffung eines Kompromisses zwischen Garooyles und Menschen zum Spielziel,



Der Detailreichtum des siebten Teils erinnert schon ent-

The black Gate (1992)

Wie alle aktuelleren Ultima-Titel verfügt auch der siebte Teil über eine sehr aut durchdachte Hintergrundgeschichte. Zwar steht dem Avatar als zentraler Geoner der sogenannte Guardian gegenüber, doch täuschen die packenden Subplots (welche Krimi- beziehungsweise Thriller-Charakter besitzen) über das einfache Protagonist/Antagonist-Schema hinweg, Weiterhin ist »The black Gate« (und die dazugehörigen Add-ons) die bis dato am realistischsten wirkende Simulation einer Fantasywelt, Für den eigentlichen Spielverlauf unwesentliche Gegenstände gibt es nicht nur in Hülle und Fülle, Sie können sie auch wirklichkeitsgetreu benutzen. Somit darf sich der Avatar beispielsweise als Bäcker verdingen, in dem er aus selbstgemahlenem Weizen Brote und Kuchen backt. Wegen eben dieser Komplexität bezeichnet Richard Garriot Ultima 7 als seinen Liebling der Saga.

Pagan (1994)

Sehr zum Unmut der Fangemeinde reduziert »Paganz die Rätsellastigkeit der Vorgänger auf ein Nilveau, das nur unwesentlich über dem der ersten Teile lieget. Hinzu kommen dafür Jung-and-run-Sequenzen, welchte technisch gut gemacht sind, in einem Rollenspiel jedoch deplaziert wirken. Pagan könnte man aus heutiger Sicht als komolezen 30 ablobs-Großkaret bezeichnen.

Fazit

Der runde Silberschmuck aus Origins Kunstschmiede ist ein währes Kleinod. Neben den acht alltimas-Teilen wird er durch die beiden Add-ons »Silver Seede und »Forge of Virtue«, einer umfangreichen Sammlung an Komplettlösungen und interessanten Informationen über »Ultima 9: Ascensions verziert.

Einziges Manko des ultimativen Rollenspielpacks: Während damals erschöpfte 386/486 schnauften und



Pagan, der achte Ultima-Teil, gilt gemeinhin als Rückschritt in Sachen Komplexität. An die Stelle von Kommunikation und Rätseln treten Jump-and-run-Sequenzen.

stöhnten, um winzige Pixel-Recken auf den Bildschirm zu zaubern, müssen Sie heute für einen reibungslosen Spielverlauf schon auf einem »kleinen« Pentium/166 die Leistung drossein, Schade, daß die Handbücker nur in digitaler Form auf der CII vortiegen. (vs.)

(Utan-Liftuitte)	
➤ Hersteller:	Origin
➤ Sprache:	Englisch
Circa-Preis:	90 Mark
► Hardware, minimum:	486/33 Mhz
► Anleitung:	Befriedigend
► Masse:	Sehr gut
► Klasse:	Sehr gut

GEWONNEN!

Wettbewerb-Auflösungen auf einen Blick

he one eightsene dringan/assung von schafften Anderden, van dem Bookel der PC Pipper (207 gehre au Mai ainen Baldow, Stok kom Sazcha Barnist, TesperAvendort Tobias Eder, A- Linz Michael Bebhard, Elangen Yvonne Halle, Buntefringen Christian Ladwig, Welhert Anja Stominski, Flothenberg Comna Verth, Welsburg Thomas Walther, Grimmitschau Silke Zaschika, Bad Wibel

Ele Puzztespiel von Ravensburger, siehe Test -Mövnig Puzzte- in Ausgabe 1297, Jaben gewomen: Natalie Buson Sänchez, Heinfeld Markus Fasel, Bochum Sascha Frank, Aschbach Halke Höllwall, Manaus Steinheim Andris Inaghanas, Weyhe Sascha Kurz, Bierchen Christoph Maler, Laupheim Susam Mussikhe, Gistz Guido Sandmerer, Saarbrücken Carmen Seibel, Maintal-Wachenbuchen Roland Spoiel, Hohenpeissenbeig Ulifike Stahl, Ansbeig Brigitte Walter, Regensburg Martin Wolf, Braunschweig Berind Xarler, Cliebbonn

Die Basketball-Sammelstücke aus dem Wettbewerb »NBA Hangtime«, 12/97, llegen inzwischen bei: Carsten Böhme: Freiberg (Big-Head-Figur) Ulrich Brandenburg: Berlin (Big-Head-Figur) Falk Gebauer; Dresden (Gennis-Rodman-Figur) Werner Gehl; Norderstedt (Sammelkartendeck) Jan Philipp Húll; Pinneberg (handsign, Basketball) Nóel Köhler, Siegburg (Big-Head-Figur) Sebastian Schmidt: Remscheid (Big-Head-Flowr) Marc Wegener; Bochum (Figurenset)

Folgende Lautsprecher aus dem Vergleichstest in der 12/97 fanden ein neues Zuhause: Patrik Bauer, CH-9403 Galdbach (YST M20 OSP, Yamaha) Margot Bemelmans, B-Raeran (Oatalux Aerospace, InterAct) Torsten Bliesener, Hannover (SRS PV 71, Sony) Bennis Fröhlein Leverkusen (Soundlink SV B45 St., InterAct) Sabine Greif, Gaggenau (Soundlink SV B60 SL, InterAct) Woltgapg Kennert, Berlin (LCS 240B, Labtec) B. Lauer, München (Soundworks 300, Creative Labs) Markus Reska, Bergkamen (MAR. Roland) Achim Richter, Taufkrichen (Speaker Master, Terratec) Stefan Weber, VS-Tannheim (YST MS 25, Yamaha) Jens Westermann, Soltau (LCS 2420, Labtec)

im GTA: Wentbewerb führen diese drei Leser die schneilsten Zeiten und werden zum Match nach Mänchen eingeladen: Manuel Gremer, Münster Sebastian Neumeyer, Neumarkt Christoph Göldner, Berlin

Das 5-Jahre-Jubliaumsquiz in der 1/98 förderte folgende Gewinner zutage: Sascha Ceylan; Hildesheim (17-Zoll-Monitor, liyama) Michael Comberan; Wuppertal (Soundworks 300, Creative Labs) ines Pöppi; Regenstauf (Turbo-Modern, Creatix) Florian Empansi, Aachen (Soundblaster AWE 64 Value, Creative Labs) Gerya Simsekol; München (Bose Acoustimas, Bose) Sabine Meilenberg, Berlin (Graphics Blaster Exytteme. Creative Labs) Ingo Wiesler; Ladenburg (London-Tour, First Business Travel München)

AN VORDERSTER

FRONT

Zwei hochkarätige Heli-Simulationen, das beste F-16-Spiel des Jahres 1997 und neue Missionen für den »Fighting Falcon«: Diese Sammlung von Digital Integration ist ein Fest für Flug-Fans.

Apache Longbow

Der älteste in »Front Line Fighters« enthaltene Titel beschäftigt sich mit dem »Apache«-Helikopter, Das Programm überzeugte damals durch die vielen Details: Überall wird gekämpft, Funksprüche vieler Einheiten erzeugen Atmosphäre. Als Zugabe ist der für Digital Integration typische Missionsplaner mit dabei.

Allein die Optik entsprach schon 1995 nicht mehr dem damaligen Niveau - untexturierte Polygone machen eben wenig her. Aber da gibt es nun Abhilfe, denn die drei Kampagnen präsentieren sich per 3Dfx-Unterstützung mit gefilterten Texturen und Transparenzeffekten. Das Programm läßt sich übrigens mit »Hind« linken, wodurch Sie gegen das sowjetische fliegende Ungetüm samt - Netzwerk sei dank - menschlicher



Am unspektakulärsten fallen die Veränderungen bei Apache Longbow aus, das auch die älteste Grafikengine benutzt.

Besatzung antreten können. Alles in allem ist Apache Longbow auch heutzutage noch eine empfehlenswerte Hubschraubersimulation.

Hind

Das Helikopter-Highlight der Schachtel ist ohne Zweifel diese Umsetzung des schweren russischen Sturmhubschraubers. Alle positiven Aspekte des Vorgängers Apa-



Sieht nun endlich zeitgemäß aus: Der Hind mit 3Dfx-Unterstützung.

che Longbow wurden beibehalten, zusätzlich stehen Bombenangriffe auf dem Dienstplan, zu denen der AH-64 ja nicht fähig ist. Außerdem müssen Sie in einigen Aufträgen Soldaten absetzen und wieder aufsammeln, was dem Detailreichtum noch eine weitere Note verleiht. Dazu läßt sich das Flugmodell feiner auf die eigenen Fähigkeiten abstimmen. Auch hier haben Besitzer einer 3Dfx/Voo-

doo-Beschleunigerkarte die Nase vorn, denn die Optik ist einfach um Klassen besser geworden.

An das Kaliber eines »Longbow 2« reicht sie zwar nicht heran, aber hübsch anzusehen ist die Grafik dennoch. Schöne Multiplayer-Schlachten Hind gegen Apache sind im gemeinsamen Korea-Szenario möglich.

F-16 Fighting Falcon

Letztes und jüngstes Mitglied der »Virtual Battlefield«-Serie ist diese Versoftung des F-16-Kampfiets, die ebenfalls drei Kampagnen umfaßt, Viele abwechslungsreiche und interessante Aufträge warten darauf, von Ihnen absolviert zu werden. Durch das viel größere Einsatzgebiet mußte zwangsläufig der Detailgrad leiden, Artilleriestellungen und herumstreunende Panzerzüge suchen Sie also vergebens. Trotzdem haben Simulationsfreunde ihren Spaß an den Feldzügen sowie Einzelmissionen, denn der richtige Umgang der Radarmodi und Waffensysteme will gelernt sein. Bis zu 16 gesellige Netzwerkpiloten dürfen in Teams oder jeder gegen jeden kämpfen.

Neue Missionen und eine nicht-lineare Kampagne erwarten Sie in »The Afghanistan Campaign«, einem Add-On, das gleich dem Hauptprogramm beiliegt, Leider ist diese Zusatz-CD nicht einzeln erhältlich. Auch

hier wird die Darstellung durch eine 3Dfx-Karte stark verbessert, wenngleich das Original schon über hübsche Texturen verfügte.

Auch die F-16 Fighting Falcon erfreut sich jetzt gefilterter

Bodentexturen und Transparenzeffekte.

Mit den - jenseits von Origins Longbow-Serie - besten momentan erhältlichen Hubschrauber-Simulationen und dem hochkarätigen F-16 Fighting Falcon nebst neuer Aufträge hat Digital Integration ein feines Paket geschnürt. Falls Sie diese Produkte nicht schon besitzen, können Sie unbesorat zugreifen - nicht zuletzt wegen der ausführlichen deutschen Anleitungen.

(mash)

"PRON" LINE PIGH	
► Hersteller:	Digital Integration
Sprache:	Anleitung deutsch;
	Software englisch
► Circa-Preis: ► Hardware, minimum:	80 Mark
nesuware, emminums	Pentium/133, 16 MByte RAM
➤ Anleitung:	Sehr gut
➤ Hasse:	Gut
► Klasse:	Sehr gut

Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Al Bundy" einen trinken gehen? JACK Sagt es ihnen!



Hier rauchen die Köpfe!

CD-RDM für PC und Apple Macintosh







Unglaubliche Geschichten

Achtung, drei Aprilscherz-Anwärter im Anflug! Wer souverän Dichtung und Wirklichkeit unterscheiden kann, gewinnt vielleicht ein schickes Pentium-II-System von Comtech.

eichtgläubige Naturen wagen es kaum noch, April-Ausgaben von irgendwelchen Zeitschriften zu kaufen. Zum Scherzen aufgelegte Redakteure fühlen sich ihren Lesern gegenüber verpflichtet, irgendwo eine plausibel klingende, aber rundum erfundene Story ins Blatt zu schmuggeln.

Die Computerblätter-Szene hat schon so manchen kapitalen Aprilscherz erlebt. Wir denken beispielsweise mit Hochachtung an eine Anleitung im »64'er-Magazin« zurück, die sich dem OstereierBemalen per Nadeldrucker widmete, In der von Grund auf irren Welt der Computerspiele ist es gar nicht leicht, Realsatire von echtem Spott zu trennen. Wir greifen deshalb mit Freuden eine Idee auf, die bereits vor fünf Jahren in PC Player eingeführt wurde: das April-Erkennungs-Gewinnspiel der Kategorie »Wer 3x lügt«. Hier tischen wir Ihnen nachfolgend sechs ziemlich unglaublich klingende Geschichten auf. Drei davon sind schnöde Aprilscherze, die drei anderen allerdings nackte Wahrheit.

Kreuzen Sie auf der dieser Ausgabe beigefügten Postkarte an. welche Texte Sie für bare Münze halten und welche Sie als Aprilscherze outen wollen. Unter allen erfolgreichen April-Detektiven verlosen wir - kein Scherz! - einige attraktive Preise. Die folgenden schönen Dinge harren der glücklichen Gewinner. (hl)

preis

Ein Pentium II von Comtech

Comtech treibt es bunt: Die PCs der Color-Line-Reihe sind in sechs schicken Towergehäuse-Farben lieferbar - vom grellen Gelb bis zum schlichten Schwarz. Im Tower klooft reichlich Power:

Ein mit 233 MHz köchelnder Pentium-II-Prozessor sorgt dafür, daß die lieben Spiele nicht zum Erliegen kommen. Auch sonst ist das System im Wert von etwa 2000 Mark solide ausgestattet. Mit 32 MByte RAM, AGP-Schnittstelle und 24-fach-CD-Laufwerk stecken vernünftige Innereien unter der bunten Blende. Der Gewinner unseres Wettbewerbs bekommt das gute Stück in der Farbe seiner Wahl geliefert.

> Line-PC von Comtech.

Spiel' mich: Color-

Teilnahmebedingungen

- 1) Der Karton-Beihefter dieser PC-Player-Ausgabe enthält eine spezielle Postkarte für diesen Wettbewerb (siehe Selle 119), Kreuzen Sie für jede der sechs Meldungen an, ob sie »wahr« ist oder ein »Aprilscherz«.
- 2) Tragen Sie Ihren Absender ein, kleben Sie ein Briefmärkchen drauf und werfen Sie spätestens am 1. April 1998 (Einsendeschluß) die Karte ein. Wir freuen uns zudem sehr, wenn Sie die Mini-Leserumfrage auf der Kartenrückseite beantworten würden.
- 3) Die Preise werden unter allen Einsendern verlost, die unsere dref April-Falschmeldungen korrekt entlarvt und die drei »echten« Stories erkannt haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2.-4 preis

Subwoofer-Systeme LCS 2420 von Labtec

Es ist kurz vor 22 Uhr und Sie wollen die Nachbarn noch mal spüren lassen, wie gut sich eine Explosion in »Wing Commander

Prophecy« anhört? Mit dem Subwoofer-System LCS 2420 donnert Ihr PC Schallwellen in die Landschaft, daß der Verputz rieselt. Labtec stiftete drei Exemplare mit tiefergelegtem Baß für unsere April-Verlosung.



Fühl' mich: Labtec-Subwoofer.

Mauspads 5.-1 von PC Player preis

Mit diesen Trostpreisen machen Sie nicht nur Ihrer Maus eine Freude, sondern haben auch ein echtes Sammlerstück auf Lager, Die »PC Player 199B«-Mauspads sind mit Karikaturen unserer Redaktionsmitglieder be-

stückt, die Werner »tiki«



Reib' mich; Player-Mauspads.

Küstenmacher zeichnete. Die Pads gibt es nirgends zu kaufen. Elf Exemplare dieser Player-Promo-Rarität rücken wir im Rahmen des April-Preisrätsels heraus. (hl)

60

DUSCHEN mit Lara Croft

Kalte Dusche oder zu heiß gebadet? Angesichts des folgenden Angebot eines Software-Versandhändlers ließen sich viele »Tomb Raider Z«-Fans gerne einseifen. Wer das heißbegehrte Action-Adventure mit der voluminösen Cyberheldin Lara Croft bestellte, dem wurde neben der Software eine glitschige Rarität versprochen: Eine Buddel des streng limitierten Lara-Croft-Duschgels. Wer die Deodorant-Reihe der Hoppel-Bretzeln von den Spice Girls nicht mehr riechen kann, findet vielleicht Laras Aromen dufte. Um die Werbeaussage »Duschen mit Lara



Fankult-Auswuchs: Mit dem Lara-Gel in die Duschkabine.

Croft« umzusetzen, war dann doch etwas Phantasie notwendig. So manches Beziehungsumfeld staunte jedenfalls nicht schlecht: Noch nie hat man Lara-Fans so sauber erlebt.



Gab es wirklich einen Software-Versandhändler, der Tomb Raider 2 im Verbund mit dem »Lara-Croft-Duschgel« anbot?

Captain Gysi rettet Bonn

Die Besatzung von Raumschiff Bonn ist betrübt: Im Mandatsnebel navigiert es sich besonders zäh. Kein Wunder, daß Commander Kohl das im Wege stehende Schwarze Loch lieber aussitzen will. Kurzerhand versetzt er sich und seine getreue Crew in einen Kältetiefschlaf. Nur Captain Gysi entgeht mit der Kraft seiner



Guybrush? Nie gehört! Gregor Gysi ist der neue Szeneheld im Adventure-Genre.

dicken roten Woltsocken dem Frostschlummer. Der Fraktionsvorsitzende der PDS wurde von seiner Partei kurzerhand zum Adventure-Helden gemacht. In »Captain Gysi und das Raumschiff Bonne schlüpft er in einen Superman-kompatiblen Pyjama und sucht eine Master Keycard, um das gestrandete Schiff wieder flott zu machen. Ein Helferlein namens Kinkelstein hütet das Inventar, in dem der Capitano gefundene Gegenstände verstaut.



Gibt es das Polit-Adventure »Captain Gysi und das Raumschiff Bonn« wirklich?

Touring Car















Die Zukunft des Computerspiels liegt für viele Propheten im Internet. Kein Wunder, daß sich die Programmierer immer wieder neue Tricks einfallen lassen, um die Lebensdauer ihrer Werke im On-



Völkerverständigung: Einheiten aus Age of Empires nehmen einen Total-Annihilation-Stützpunkt auseinander.

the Ceensdauer mer werke in ontime-Betrieb zu verkingent. Cavedog hat nach dem kostenlosen Einheiten-Download eine weitere Delikatesse für Besitzer des Echtzeit-Strategiespiels »Total Annihilation« auf Lager. Mit Hilfe neuer Zusatz-CDs klinken sich TA-Spieler in Dnline- und Netzwerk-Partien anderer Strategiespiele ein – und umgekehrt. Mit »Vol. I: Age of Annihilation« wird Kompatibilität zu Microsofts »Age of Empires« hergestellt. Total-Jannihilation-Fans kön-

nen mit ihren futuristischen Waffen die antiken Siedlungen abfackeln. Im Gegenzug trampeln Kriegselefanten auf den Maps von TA herum. Unser Strategieexperte Manfred Duy ist begeistert: Angeblich befindet sich ein weiteres Programm bereits in der Beta-Phase, mit dem der Link zu StarCraft im BattleNet gelingt.



Plant GT Interactive eine Zusatz-CD, mit der sich Total Annihilation und Age of Empires für Multi-Plaver-Schlachten verbinden lassen?

can you feel



Tag für Tag schieben Sie leere und volle Dateiordner über den Windows-Desktop.

Ein unscheinbares Mäuschen, in dessen Inneren enormes Widerstandspotential schlummert.

aber das Mausrollgefühl ist stets das gleiche. »Ziemlich unrealistische, dachte sich ein amerikanisches Unternehmen und bautsflugs die »Feel its-Maus. Ähnlich der Force-Feedback-Technologie bei Joysticks brummt ein Motörchen im Inneren des Eingabegeräts. Das sorgt dafür, daß die Maus bei Bedarf sanften Widerstand leistet: Um besagten vollen Dateiordner zu verschieben, ist ergo mehr Mausmussellwaft notwendig. Hat man den Datenmüll im Papierkorb entleert, rollt sich der Folder gleich viel leichter. Die muckende Maus läßt es Ihre Hand außerdem spüren, wenn Sie über einen Fensterrand rollen.



Gibt es die »Feel it«-Maus mit eingebautem Motor, der bei bestimmten Aktionen die Rollbarkeit beeinflußt?

Die EU normt enorm

Der europäische Norm- und Einheitswahn findet im Euro bei weitem nicht sein dickes Ende. Eine Brüsseler EU-Kommission beschloß neue Bildflächenkriterien für PC-Monitore, die zum Jahre 2002 gelten sollen. Ab diesem Termin dürfen die herkömmlichen Modelle nicht mehr innerhalb der Europäisen.



Ein erster Prototyp der 16:9-Monitore.

schen Union verkauft werden. Vielmehr schreibt der Erlaß die zwingende Übernahme der 16:9-Proportionen vor. Dieses »Querformate kennt man bereits von einigen modernen Fernsehern. Neben dem Streben nach einer paneuropäischen Angleichung der Arbeitsplatz-Ergonomie sollen durch diese Maßnahme Stellen in der siechenden Elektronikindustrie geschaffen werden. Ihre alte Software müssen Sie aber nicht einmotten: Die 16:9-Monitore verfügen serienmäßig über einen Auto-Switch, der herkömmliche Spiele auf den Breitwand-Look anpaßt.

Verlangt eine EU-Norm, daß ab dem Jahr 2002 alle PC-Monitore im 16:9-Format gebaut werden?

en? Frage

Microsofts saubere Spielwelt

Kuschelbremse für Dauermetzler: Um einer drohenden Indizierung deftiger Actionspiele zu entgehen, programmieren immer mehr Firmen entschärfte Light-Versionen für den deutschen Markt. Beispielsweise wurde die grafisch befriedete deutsche Variante von »Car-



Microsoft erleichtert DirectX-Spieleentwicklern das Wegfiltern jugendgefährdender grafischer Effekte.

mageddon - Fahr zur Hölle« explizit nicht indiziert. Um Spieleentwicklern die Weichspülung problematischer Programme zu erleichtern, bietet Microsoft ein spezielles Konvertierungs-Kit in der nächsten Entwickler-Library der DirectX-Treiber an. Automatisch verwandelt das Programm rote Lachen (Blut) in schwarze Rinnsale (Motorenöl) und tauscht Wehgeschrei-Soundeffekte gegen neutrale »Klong«-Klänge aus.

Arbeitet Microsoft an einer Developer's-Kit-Erweiterung, mit der sich Windows-Spiele schnell für den deutschen Markt entschärfen Jassen?

0

62

Führungswechsel

ATEC

Tel.: 06021/84 06-44 Tel.: 06021/84 06-90 Tel.: 06021/84 06-53 Tel.: 06021/84 06-55

WWW.FANATEC.COM

SPIELE-CHARTS

1		
	LE	SER TOP 20
NEU 1	(NEU)	Indiziertes Spiel Activision
2	(1)	Curse of Monkey Island LucasArts
3	(4)	Age of Empires Microsoft
4	(5)	Tomb Raider 2 Eidos
5	(3)	FIFA 98 EA Shorts
6	(6)	C&C 2: Alarmstufe Rot Westwood/Vir - In
NEU 7	(NEU)	Diablo Helltire Blizzard
6	(18)	Olablo Blizzard
NEU 9	(NEU)	Wing Commander Prophecy Origin
19	(5)	Jedi Knight LucasArts
11	(12)	NHL '98 EA Shorts
12	(-)	Die Siedler 2 Blue Byte
19	(11)	Grand Theft Auto BMG
14	(-)	Total Annihilation GT Interactive
19	(-)	Dungeon Keeper Electronic Arts
NEU 16	(NEU)	8lade Runner Westwood/Virgin
NEU 17	(NEU)	Lands of Lore: Gotterdammerung Westwood/Vir-in
NEU 18	(NEU)	Turok Acclaim
19	(-)	Civilization 2 Microprose

19		(-) Dungeon Keeper Electronic Arts	
EU] [in)	EU) 8lade Runner Westwood/Virein	
EU]	7 (NI	EU) Lands of Lore: Gotterdammerur Westwood/Virein	ıg
eu 1	3 (NI	EU) Turok Acclaim	
19	j	(-) Civilization 2 Microprose	
21]	(-) Comanche 3 Novalogic	
1	(4)	Myst	
4	(4)	USA-CHARTS	-8
-	(0)	Broderbund	- 64
2	(2)	Flight Simulator 98	
3		MICIOSOIT	
	(7)	Frogger Hasbro Interactive	
4	(7)	Frogger	
5		Frogger Hasbro Interactive Riven: The Sequel to Myst	
-	(3)	Frogger Hasbro Interactive Riven: The Sequel to Myst Broderbund Indiziertes Spiel	_
5	(3)	Frogger Hasbro Interactive Riven: The Sequel to Myst Broderbund Indiziertes Spiel Activision Tomb Raider 2	

Quelle: PC Data, Erhebungszeltraum. Januar 1998.

Mindscape Return of Arcade

Mircosott Pro Pilot

Sierra

VERKAUFS-CHARTS

	_	
1	(1)	Tomb Raider 2 Eidos
2	(2)	Wing Commander Prophecy Electronic Arts
3	(4)	Age of Empires Microsoft
4	(4)	FIFA 98 EA Shorts
9	(5)	8lade Runner Westwood/Vir_in
6	(6)	Flight Simulator 98 Microsoft
7	(10)	Riven Broderbund
9	(4)	Curse of Monkey Island LucasArts
9	(4)	F1 Racing Simulation Ubi Soft
10	(12)	Oie Siedler 2 - Gold Edition Blue Byte
11	(8)	Grand Theft Auto BMG
12	(15)	C&C 2: Alarmstute Rot Vir-in
NEU 13	(NEU)	Civilization 2 — Classic Edition Microprose
14	(11)	8leituss Rally Vir-in
15	(11)	Lands of Lore: Götterdammerung Westwood/Virgin
10	(16)	Anstoss 2 Ascaron
11	(18)	Worms 2 Micro-rose
10	(11)	Starfleet Academy
19	(14)	Grand Prix 2 Micro-rose
20	(20)	I-War Ocean

Media Control, Erhebungszeitraum: 16.-31, Januar 1988.

ENGLAND-CHARTS				
1	(1)	Grand Theft Auto BMG interactive		
2	(3)	Championship Manager 2 97/98 Eidos		

3	(2)	FIFA '98 Electronic Arts
4	(5)	Indiziertes Spiel Activision
5	(4)	Tomb Raider 2 Eidos
6	(NEU)	Sensible World of Soccer Euro GT Interactive
7	(NEU)	Balance of Power LucasArts
8	(7)	TOCA Touring Car Championship Codemasters
9	(9)	Age of Empires Microsoft
40	(NEII)	Civilization 2 - Classic Edition

Microprose

Quelle: HMY, London, Januar/Februar 1998

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie aut dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen. Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die wleservotum«-Postkarte die Teil des Karton-Beihetters in jeder Ausgabe ist. Aut der Vorderseite können Sie unter »Wertungen tür die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Brietkasten. Der Rechtsweg ist ausge-

schlosson

GEWINNER

Der Preis diesmal: Microsoft Precision Pro

Mit einem guten Joystick haben Sie leich-tes Spiel, Unser aktuelles Referenzmodell ist der Microsoft Pre-cision Pro. Je ein Exemplar dieses Überknüppels haben tolgende Kitparaden-Mit-

wähler gewonnen: Gunnar Petersen.

David Schilling, Michelbach Hanna Szibalzki, Wesel

(NEU)

(NEII)



89%

87%



88%

"G-Police ist eine echte Überraschung.
...entpuppt sich schon in dan ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte" Horian Stangl (PC Ganics)



VOM PENTIUM 133 BIS HIN ZUM PENTIUM II MIT AGP -OPTIMIERT MIT 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN. DAS SPIEL, DAS MIT IHREM PC WÄCHST!



Intel MINDX**

www.gpolice.com



Title Deposit longers to limit 100007 of themselve lead at a picture at

Roland Lustinat



Alter: 27 Geburtsort: Essen Lieblings-Spieleheld: Pitfall-Harry

Kürzel: ra

The legend continues: Noch immer warten wir auf die Redaktionsküche und suchen derweil hei den Kollegen im Buchverlag Mikrowellen-Asyl für wohlschmeckende Fertigmenüs. Doch zusammen mit den Schnelle Brothers tröste ich mich bei regelmäßigen » Melrose Place«-Abenden über solche Unwägbarkeiten hinweg - da ist die

Zur Zeit auf der Festplatte

- Welt nur noch halb so böse. ■ Wing Commander Propbecy
- Dddworld: Abe's Oddysee ■ Fallout

Zur Zeit in meinem CD-Player: Patricia Kaas: Dans Ma Chair

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:

Walt Disneys Lustige Taschenbücher

Manfred Hoffmann DUV



Kürzel: md Alter: 36 Geburtsort: Singen Lieblings-Spieleheld: Lara Groft

Unsere Kaffeemaschine führt mir täglich vor Augen, warum der Kommunismus zwangsläufig scheitern mußte. Aus wundersamen Gründen befinden sich stets nur drei Anstandstropfen in der Kanne, so daß ich mich ständig als Brühmeister betätigen darf. Wenn ich mich dann später tassenhewaffnet der Kanne nähere ist diese wieder leer ...

Zur Zeit auf der Festplatte:

- I Age of Empires
- Tomb Raider 2 NHL 9B

Zur Zeit in meinem CD-Player:

Pere Ubu: Oatapanik in the year zero

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:

E.T.A. Hoffmann:

Die Elixiere des Teufels



Alter: 29 Geburtsort: Essen Lieblings-Spieleheld: Der Ultima-Avatar

Kürzel: uh

Hab' ich doch letztens neue Oeckenlampen angebracht. Großes Problem: Die Decke ist aus Beton, und als allererstes bohrte ich in die elektrische Leitung. Gibt übrigens tolle blaue Stichflammen. Aber nach zwei Stunden und einem neuen Betonbohrer war die Lampe drin, Moral: Jetzt wissen wir, warum ich nicht Handwerker geworden bin ...

Zur Zeit auf der Festplatte:

- II NHI DR ■ Fallout
- I Shadows of the Empire

Zur Zeit in meinem CD-Player: Sinead O'Connor: Universal Mother

Zur Zeit auf meinem Nachttisch: Giovanni Guareschi:

Don Camillo und Peppone

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk Alter: 33 Geburtsort: München Lieblings-Spieleheld: Pac-Man

Woran ich nicht mehr geglaubt habe, ist endlich wahr geworden: Hübsche Kartons mit Kuhmuster stapeln sich bis unter die Decke. Nein, nicht die vom Umzug (die natürlich auch noch), sondern die vom neuen Büro-PC. SchluB mit dem Extrem-Rechner-Traging der letzten Monate. Oank Pentium II mit 30D MHz und vielen Extras ist die Betriebsmoral für mich wieder hergestellt.

Zur Zeit auf der Festplatte:

- Civ 2 Fantastic Worlds
- Battlezone
- I Final Liberation Zur Zeit in meinem CO-Player:

Sisters of Mercy: Vision Thing

Zur Zeit auf meinem Nachttisch: William Gibson: Mona Lisa Dverdrive

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl Alter: 32 Geburtsort: Frankfurt/M. Lieblings-Spieleheld: Trantor

Dramatische Dreharheiten für die Multimedia Leserbriefe-Geschäftsführer Martin Aschoff ließ sich diesen Monat bei einer Hunde-Verfolgungsszene doubeln. Dabei ist der kleine »Räuber« (der Hund, nicht Aschoff!) sooo niedlich. Mit solchen »Stupid Pet Tricks« bringt man jedenfalls prima die Produktivität für einen Arbeitstag zum Erliegen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Batflezone 1 Croc
- **■** Burger Time
- Zur Zeit in meinem CD-Player:

Rockhead: Rockhead

Zur Zeit auf meinem Nachttisch: Perry Rhodan Nr. 1900:

Thoregon



Kürzel: as Alter: 17 Geburtsort: München Lieblings-Snieleheld-Crash Bandicoot

Endlich! Es ist vollbracht. Das schier Unschaffbare habe ich bewältigt. Unter unglaublichen Qualen und Mühen habe ich meine »Warhammer«-Zwergenarmee (32DD Punkte) vervoilständigt. Bergwerker, Slayer und andere mächtige Zwerge zieren nun meine Landschaft, letzt kann der liebevolle Aufbau eines prachtvollen Chaoshaufens beginnen. Nur ein Gedanke plagt mich: Es spielt keiner mit mir ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- **F1 Racing Simulation**
- Age of Empires
- **■** G-Police

Zur Zeit in meinem CD-Player: Run-DMC: It's like that

PC Tuning Report '97

Zur Zeit auf meinem Nachttisch



Kürzel: mash Alter 27 Geburtsort: Hagen/NRW Lieblings-Spieleheld: Christopher

Mittlerweile nervt die alltägliche Schneerallye nach Poing ziemlich - vor allem, wenn man Sommerreifen und keine Garage hat. Mit vom Eiskratzen total zerschundenen Fingern spiele ich also ernsthaft mit dem Gedanken, mir ein wetterunabhängiges Kettenfahrzeug zu kaufen. Das hätte -Rumpel, Rumpell - zudem den Vorteil, immer Vorfahrt zu haben ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte

- **Heavy Gear**
- Longbow 2 ■ Wing Commander Prophecy
- Zur Zeit in meinem CD-Player:

Deep Forest 3: Comparsa

Zur Zeit auf meinem Nachttisc Margaret Weis: Robot Blues



Kürzel- vs Alter: 20 Geburtsort: Homberg Lieblings-Spieleheld: Discworld's Grim Reaper

Die von Muttern verordnete Gartenarheitskur setzt meine Spielsucht in ein vernünftiges Verhältnis zur Realität, Bei minus 10 Grad mit einem Rucksack voller Werkzeug durch den Vorgarten zu kriechen, um widerspenstigem Buschwerk den Garaus zu machen, zeigt schnell: 3D-Shooter sind nur für Weicheier. Ich habe mir auch zwei neue Extremsportarten zugelegt: Netzwerkinstallation und Ultima Offline.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Diverse Makroviren
- Zwei defekte Sektoren
- Ultima 1-B

Zur Zeit in meinem CD-Player: Pixies: Death to the Pixies

Zur Zeit auf meinem Nachttisch: Friedrich Ani: Abknallen



Versand Service Gmbhl

99,90 14,90 79,90

60,90 99 90

75 90 75,90 86,80 70,00 69 90 99 90 79,50 99,90

Versand

Liegnitzer Str. 13 82194 Gröbenzell

Bestelltelefon 08142/59640

Bestellfax 08142/54654 wial@compuserve.com Internet:

Bestellannahme: Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr

Freitag 900 - 1700Uhr

Samstag 900 - 1300 Uhr

E-Mail:

www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG Karolinenstr./Ecke Karlstr. Mo. - Fr. 900 - 1300 + 1330 - 1800, Sa. 900 - 1200

WIAL / Mr Games DARMSTADT Adelungstr. 22 Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1600 WIAL / Mr Games NEU ISENBURG Frankfurter Str. 147 Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1400

CD-ROM GAMES

194 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHILATS ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL ACTUA SOCCER 2 AGE OF EMPIRES AGE OF EMPIRES CLUEBOOK AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95 NISTORS 2 VEMORED FIST 2 0 SSTERIX & OBELIX. SCHWARZES GOLD VILLANTIS BALLS OF STEEL APPLOMETS FLUCH 2

BLASTER
BLASTER
BLEIFUSS FIN
BLEIFUSS FIN
BLIFUSS 2 RALLY
BUNDESLIGA MANAGER 67
BUNDESLIGA MANAGER 67
BUST A MOVE 2 ARCADE GAME
CARIMAGEDDON
CARIMAGEDDON SFLAT PACK
GART PRECISION RACING SPER (03/96) WAR GENERAL 2

CIVIL WAIR GENERAL 2
CONTUNIZATION SCHOMANDS
COMMAND 4 OR (NOVALDED SCHUZATION 8
COMMAND 4 OR (NOVALDED SCHUZATION 8
CAMMAND 4 OR (NOVALDED SCHUZATION 8
CAG 50LS 9UNIVADER (NOTERNET)
SINCL. ALA MINISTURE ROT! MISSION 1+2
CAG 2 DAS NOVALIBRAT (6849)
INCL. ALA MINISTURE ROT! MISSION 1+2
CAG 2 MISSION OF GEDENANGRIFF
CAG 2 MISSION VEROBLETUNISSISCH LAG
CONSTRUCTION

2008 Inno-2002 0 (4 Cbs) 2-8AT 2 0 (4 Cbs) 2-8AT 20 (4 Cbs) 2-8AT 2 (4 Cbs) 2

DARK REIGH MISSION PACK (RUMIN)
DEATHCRAF SERVINE MARS (RUMIN)
DEATHCRAF DEATHCRAF (RUMIN)
DEATHCRAF DEATHCRAF (RUMIN)
DER HINDUSTRIEGGAMT
DER HOUSTRIEGGAMT
DER VERHEIBER GOTT
DER VERHEIBER DUNE 2000 (05/98)
DUNGEON KEEPER GOLD
DUNGEON KEEPER DINGS DU

UNKLE MANOVER ASTERN FRONT (EMPIRE)
15 (JANES COMBAT SIMULATIONS) F-22 RAPTOR F1 RACIHO SIMULATION FALCON 4.0 (03/98)

FALLOUT SEA FWIH 98 FIGHTING FORCE FLESH FEAST (62/98) FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)

-HTIZ 5 (CHESSHARE) DAMEBOX 2 (FUNSOFT) INCL. PATRIZIER EARTHWORM JIM 2, ... INSGESAMT 50 SI BAME, NET & MATCH (BLUE BYTE) 02/16

SAME, NET & MA S-POLICE HALFLIFE (03/99) HANHIBAL HEAVY GEAR HERCULES ACTIO MEANY GEAR HEROULES ACTIONSPIEL HEROES OF MANA 2 FULL FANTASY PACK 182 HUGO 6 (03/95)

INCUBATION INCUBATION MISSION CD (04/98) I-WAR JACK NICKLAUS GOLF 8 / WIN 95 JEDI KNIGHT JOINT STRIKE FIGHTER KAIN : S I HAKE FIGHTER IDURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME LANDS OF LORE 2 LAST BRONX (03/10)

LOWERZAHN
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES
Indl Infly 344, Mensio Mersion1+2 Monkey Jalend 1Zak Mec Kricken, Loom, Deektop Adventures, Sam

MASTERMIND (04/08) MECHWARRIOR 3 (03/08) MEPHISTO CENIUS GOLD EDITION 98 MEPHISTO CENIUS GULD ELI METALIZER MICRO MACHINES V3 (03/56) MIGHT & MAGIC 6 (05/56)

CD-ROM GAMES

MONKEY ISLAND 3 MONOPOLY STAR WARS TO EDITION MONOPOLY WIN-EDITION MONTY PYTHON MEANING OF LIFE (02/95) NBA 05 / WIN 35 NBA ACTION 05 NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 96 NHL BREAKAWAY** 88 (02/98) NHL HOCKEY 08 / WIN 95 N I C.E. 2 (04/98) ODDWDRLD: ABE S ODYSSEE VERSOARD ANZER COMMANDER (05/99) ANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN AY IMPERIA II. DIE STERNENKOLONIE

79,90 69 90 75,90 69 90 79,90 70 90 59,90 70,90 50,90 70,90

TOP GAMES März

iou don't know Jack (03/98) Kompl. Dt. 59.90 DM

Anno 1602 Komel Dt 79,90 DM Starship Titanic

Nightmare Creatures Kompl Engl. 99,90 DM Jedi Knight Mission CD Dt Ant. 3490 DM Civil War General 2 Kompt Dt. 59,00 DM

Kompl. Dt. 39,90 DM
Anstoss 2 - Verlaengerung
Kompl Dt. 29,90 DM
STARGRAFT (ENGLISCHE VERSION)
jewels 09,90 DM
Cert Precision Nacing
Kompl Dt. 89,90 DM Lords of Grand Theft Auto
Magic Kompl Dt. 59,90 DM Magic Kompl Dt 59.90 DM

Red Baron 2 Flight Unlimited 2 Kompl. Dt. 79,90 DM

PRANT H 1950ACCHIA 2
FRATEN 1950 PIELL MISSIONS
POLICE OBESTS M.A.T. 2 (1978)
POLICE TO M.A.T. 2 (1978)
POLICE TO M.A.T. 2 (1978)
POLICE TO M.A.T. 2 (1978)
PARTAMAN WORLD D.
PARTAMAN WOR DAYMAN S WORLD

RED BARON 2 (04/95)

RESIRC (14/95)

RESIRC 59 90 75,90 KD 89.90 DA 59.90 RTL 2 MEGA GAMES SCIENCE-FICTION, Wing Collett. 4. Rh/s/ser/2 Crusader - No Fingrist KD 80 RTL 2 MEGA GAMES SIMULATIONS ATF GOLO, EF 2000 FORMULA ONE GRAND PRIX 2 KD 80 KD 59,99 KD 78 90 KD 88,90 DA 69 90 KD 49 90 KD 69,90 KD 14,90 E 79,90 KD 69,90 KD 99,90 KD 69,90 KD 69,90 KD 69,90 SEGA TOURING CAR

CLARING CAR SEVEN KINICIONE SHADOW MASTER ROSAS SHADOWS OF THE EMHIRE SHADOWS OF THE EMHIRE SHADOWS OF THE EMHIRE SHADOWS OF THE EMHIRE SHADOWS OF THE EMPIRE SHADOWS OF THE COMMANDERS EDITION SIM CITY JODG ((0799) SPEARHEAD ((0799)

CD-ROM GAMES STAR FLEET ACADEMY STAR TREK FIRST CONTACT(03/99)

DA KD KD KD KD STAR THEK PRIMALL
STEEL PAINTHERS III.
STEEPHEN HAWKING, LEBEN I. UNIVERSUM
TEST DRIVE 4 1 WIN 96
TFELS P. 22 / WIN 98
TFELS P. 22 / WIN 98
TFELS P. 25 / WIN 98
TGEN GOOD OF THE STAR PRIMALE STAR PRIM B RAIDER 2 B RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH AL ANNIHILATION TOTAL ANNIHILATION TUROK TUROK ENGL. VERSION

TUROK ENGL. VEHOROM
UBIK (02/98)
ULTIMA ONLINE
ULTIMA ONLINE
ULTIMA COLLECTION (02/98)
ULTIMA COLLECTION (02/98)
ULTIMATE RACE (03/98)
UNREAL (03/98) UNRESHO (UNES), UPRISHO VALUE PACK 1 (WC4, HATTRICK, KKND)

VALUE PACC 1 WC.5. HATTECK, KORD)
WARRELDED SOME CORNE (SWIP)
WARRELDED SOME CORNE (SWIP)
WARRELDED SOME CORNE (SWIP)
WARRELDED SOME CORNE (SWIP)
WARRELDED SOME CORNEL SOME CORNEL SWIP
WARRELDED SOME CORNEL SWIP
WARRELDED SOME CORNEL SWIP
WORMS CORNEL WERE TERROR F T DEEP
KORD APPLICATION OF THE SWIP
WORMS CORNEL WERE TERROR F T DEEP
KORD APPLICATION OF THE SWIP
KIND TO THE TERROR F T DEEP
KORD APPLICATION OF THE SWIP
KIND TO THE TERROR F T DEEP
KORD TO THE TERROR TO THE SWIP
KIND TO THE TERROR TO THE SWIP
KIND TO THE TERROR TO THE SWIP
KIND TO

CD-ROM PREISHITS

AFTERLIFE (updateMing)
AH-64 LONGBOW CLASSIC
AIR WARRIOR II
ALA DDIN - DISNEYALIEN TRILOGY ALIEN TRILOGY
ASCENDANCY
ASCENDANCY
ASCENDANCY
ANT ELISE 3
BINGLIS PECAL EDITION
BUSINESS 1
COVILLATION 2 BUNDLE
COVILLATION 2 BUNDLE
COVILLATION 2 BUNDLE
COVILLATION 3 BUNDLE
C

DIE ENTSCHEIDUNG DIE FLOGGE 2 DIBGWORLD 2 DOPPELPAS WINSTOSS + WORLD CUP EO) DRACON LORÉ 2 DRAGONS LAIR DRAGONS LAIR

DSF GOLM ECSTATICA ENERY HATIONS EXTREME ASSAULT F1 MANAGER 98 F-16 FIGHTING FALCON F-2Z LIDITINIO 2 CLASSIC FALLEN HAVEN FANTASY GENERAL

FIRM SOCCER MANAGER FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus) FRITZ 4 (CHESSBASE) ENE WARS LOCKHER VON NOTRE DAME TO LIEBER ROT ALS TOT

HUGO 3 HUGO 4 IKARUS SHAREWARE BOMBE (2000 PROG.) dhaz abrams Panzer

MATCOS STATE WARE BUBBLE
MATCO STATE BATCH
BATCH BATCH BATCH
BATCH BALL BALLS
BACK DRIANDO
KIND CLASSIC
KING'S OUEST COLLECTION
KRAZY IYAN
LARRY T LITTLE BIG ADVENTURE (EA CIRISIDA) LOST VIKINGS 2 M A X

MAD TV 142 MAGIC CARPET 2 MAHDONGS PROFESSIONAL MASTER OF ORION 2 MOX MECHANICA CD-ROM PREISHITS

NHL 37
OSTERONT SSI.
PACMAN PROFESSIONAL
PANZER GENERAL 2
PAZERK OMIRAL
PG GAMES CHEAT 2
PIRATES GOLD (Power Plus)
PLANER 142 INCL. MISSIONS
76.0 PROJECT PARADISE
PRO PINIALL. THE WEB (Softprior)
REPEL ASSAULT 1 Mer. —
REPEL ASSAULT 1 Mer. — 1 MIT OT UNTERVITELN MERICA ASAULT 1 MT OT LATERITIEN REBEL ASAULT 1 MT OT LATERITIEN REBEL ASAULT 1 MT OT LATERITIEN REBEL ASAULT 1 MT OT LATERITIES REPORTED AS CHARGE AS CHARG

69 90 49.90 SPEEDSTER
STAR FIGHTER 3000
STAR GENERAL / WIN 95
STAR THEK FINAL UNITY
STAR THEK FINAL UNITY
STAR THEK GENERATIONS
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT,
X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER

SAME WASHED COLLECTION. REGILA ASSAULT
STEEL PARTHERS 1
STEEL PARTHERS 2
STEEL PARTHERS 3
S

WATERLOD
WING COMMANDER 4 (03/00)
WORMS UNITED
X-COM TERROR FROM THE DEEP
X-WING COLLECTORS EDITION
YANTZEE
ZORK NEMISSIS -SOFTPRICE-

PC Zubehör

ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER ALFA TWIH PRO JOYSTICKUMSCHALTER DE HILLOGUES PTO L'AUTONIO
(IF PRODUCTS VITTUAL PLET PRO
COMMAND A CONQUEST TRACKBALL

A 73,9
DIANONI MONSTER 30 (SOPE ADI-ON-POARD)
399
PRINATE (LE MANS LERIKRAD MIT PEDALEN DA 73,9
BANIS ANALOS PRO STECK INCL. SCHLEICHFARITY
389
GRAYIS ANALOS PRO STECK INCL. SCHLEICHFARITY
KD 49,9 GRANS GAMEPAD PRO (10 KNÔPPE) INTERACTOR GAME WEAR (RUMBLE FUNKTION) LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 182 mro HIGHSCORE 30 BESCHLEUNIGER DA

MAXI GAMER 3DFX 2 (04/98)
MIT 3DFX VDODOO 2 CHIPSATZ + F1 RACING SIMULATION
VORBESTELLUNG EMPFOHLENIII DA 459 97

MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK MS SIDEWINDER GAMERAD MS SIDEWINDER PRECISION PRIO STICK ORCHIO FIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE SAITEK PC DASH SCLL CONSTRUCTOR THRUSTMAR FORMULA TS LENKRAD

THRUSTMASTER FORMULA TO LENKRAD & PEDALE IHCL, F1 RACING SIMULATION UBI SOFT

THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JÖYSTICK THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II

VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) (04/98
DIE MACHEDLGEKARTE ZUR ORCHID RIGHTEOUS BIETE
DIEN NEUER SOFA WODOOD 2 CHIESATZ FUR NOCH BES
SERIE BESCHLEUNIGUNG BEGRENZTE MENGEN VERFU
BAR- CL.BOH VORBESTELLENIII DA 465.

K-39 ELIGHTSTICK & THROTTLE (BAITEK) ______

DER NEUE KATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN..."

ABKURZUNGEN. KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BELDRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIFEERRAR

** BEI PRUDIK, COUNT NOCH MICHT I LEFCRARY.
Pressertumer und Druckfelter in dieser Anzigie vorbeitaller, Lieferung der Sondersnegheite erfolgt nur, sollings der Vorreit.
Versandkosten pro Sendung: bei Nechtalben plas 9.50 Mb bei Verkasse piez 6,00 DA, Ausland Vorkasse 2,00 D bei Versands vorkasse erfolgt nur in Deutscheiter vor der Versand vorkasse erfolgt nur gegen Europeiteche nuglich.
Der Modestbestellwert betragt 30 00 DM. Softwarz ab 200 DB pro Sendung wird im Inland versandskolstend in ausgebiefert. HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT, BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR 4,90 DM VERSANDKOSTENIII

WENN IHR UNS EINE SCHRIFTLICHE BESTELLUNG

29,300
9 90,300
9 90,300
9 90,300
99,300
99,300
29,900
29,900
10,000
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,500
20,

GILT NICHT BEI TELEFONISCHER BESTELLUNGIT

Heinrich Lenhardt

»Best Buy« aktuelle Kaufempfeh-

lungen der Redaktion:

Action:

Jedi Knight (Lucas Arts) Test in PC Player 12/97

- Action-Adventure: Oddworld: Abe's Oddysee (GT Interactive) Test in PC Player 1/98
- Adventure: Curse of Monkey Island (Lucas Arts)
- Test in PC Player 1/98 ■ Geschicklichkeit: Croc (Fox Interactive)
- Test in PC Player 3/98 Rennspiel:
- F1 Racing Simulation (UBI-Soft) Test in PC Player 1/98
- Rollenspiel: Fallout (Interplay) Test in PC Player 1/98
- SF-Action-Simulation: Battlezone (Activision) Test in PC Player 4/98
- Simulation: Longbow 2 (Jane's) Test in PC Player 1/98
- Strategie (Runden): Panzer General 3D (SSI) Test in PC Player 12/97
- Strategie (Echtzeit): Dark Reign (Activision) Test in PC Player 11/97
- South. FIFA 98 (EA Sports) Test in PC Player 1/98

Zu gut für diese Welt

PC Player wird eher selten unterstellt, übertrieben großzügig und weichherzig bei den Spielebewertungen vorzugehen. Ganz im Gegenteil: der monatliche Schweiß- und Tränen-Zoll, den unsere kritischen Maßstäbe in der Industrie fordern, läßt jede Klagemauer wie ein harmonisches Gartenzäunchen erscheinen. Um so verwunderter reagieren wir auf Leserbriefe und E-Mails zu vermeintlich »nicht streng genug« getesteten Spielen. Aktuelles Thema: »Wing Commander

Prophecy« will mancher in intensiven zwei Tagen durchgespielt haben: wie könne man so einem Programm überhaupt eine Wertung über 50 geben?

Aber Hand aufs Herz, liebe Beklager der Spiele-Sanftmut: Hat da jemand vielleicht den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt, um husch-husch durchzukommen? Wenn die Programmierer solche Softie-Levels ambieten, muß ich die als Über-Zocker im nicht unbedingt



Zankapfel Wing Commander Prophecy: Wieviele Nettostunden Dauerspielspaß sind genug?

wählen. Wer möglichst lange was zu knabbern haben will, kann sich den Hardcore-Level für Profi-Piloten reinziehen. Würden die netten Programmierer keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad offerieren. wäre uns das ja auch nicht recht.

Ganz abgesehen davon ist der Umfang nicht das einzige Kriterium. das zu Spielspaß-Befriedigung führt. Ich habe lieber nach ein paar Tagen ein schönes, zum Weitermachen motivierendes Leckerprogramm durch, als daß ich mich durch eine Motivations-Ödnis mit 300 Missionen quäle. Im übrigen haben wir gerade bei Wing Commander Prophecy mit einer relativ niedrigen Sub-Wertung für »Komplexität« davor gewarnt, daß der im Prinzip hohe Spielspaß nient jahrelang vernätt. Alles hat ein Ende, egen der Spannunger bogen bei PC-Spielen.

Ihr Clarot Long

6 R PC PLAYER 4/98



Bestellen oder abholen! Öffnungszeiten:

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

9.30-18.30 Mo-Fr 9.30-14.00 Sa KEIN CLUB!

TOP Titel!

Deutsche Version

Fallout

99 DM 69

DV 29.99

CD-ROM 688 Hunter Killar

Abenteuer a. d. coninsel Aber Halle Age of Empires AHX 1 Viper Alexander der Große Andretti Racing Animal Anno 1602 Ansings 2 Anstoss 2 DATA

Armored Fist 2 Armored Fist 2

Atlantis

CD-ROM DV 76.99 Easte 18 Homet 3.0 DV 49.99 Manager Profes Racing/UBI Soft DA/DV 29.99

89,99 79,00 69,99 16 Agressor 16 Fighting Falcon 22 Raptor/Novalogic DV 59,99 DV 79,00 DV 69,99 alcon 4 ft Fıfa Soccei 98 DVx69,99 69.99 DV 24,99 DA 7499 Flugsimulator 98 Flying Corps Gold

DV 69,99 74.99 DV 69,99 DV 69,99 DV x72,99 DA 64,99 DA 74,99 DV I.V 79,00 79,99 79,99 59,99 69,99

B7,99 72,99 1.V, 59,99

69,99 59,99

DV 69,99 DV 64,99

DV x59.99

99

DV 79.99

DV 69,99 DV 69,99

DV x29.99

DV 74,99 DV 69,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet: Http://WWW.Online-Spiele.Com/CalInplay



Starcraft

Deutsche Version

2 99



You don't know JACK

Deutsche Version **59**.99



Warhammer II

Die Verlängerung

Jedi Knight

Lords of Realms 2 DV 79,99 Lords of Realms 2 Data DV 24,99 M1 Tank Platoon 2 DV I V

PM 79

DM 24.

PM 29.

DV 69,99 DA 69,99 DA 79,99

DV 69.99

DVx74,99

Dark Omen

Anstoß 2

Mission CD

eviathan t. Tone Reh.

Magic-Zusammenk

Magic-Zusamm, Data Master of Drion II

lmum Force

Mechwarnor 3 Men In Black

Might & Magic 6

Anleitung

Lords of Magir

Red Baron 2

Deutscha

Version 64 99 DM

Dunkle Manöver

DM 69, " Fighting Force nur aprx

DM 79.

Dark Reign Mission CD х DM 29, Deutsche

NHL Hockey 9B NHL Power, Hockey 98 DAx69,99 Nightmare Creatures DA I.V. Oddworld: Abe's Odyssey utpost Teil 2 Parizergeneral 3D Pax Corpus

Shanghai Dynasty Deutsche DM 44," Version

DV 29.99 C Games Trivi Perry Rhodan o. Eastside DV 69,99 Phanta.
Pharao
Prignimm
Praten
90D - Track Pack
e Quest SWAT 2

CD-ROM

Populus 3 'rd Coming DV x79 d0 DV 79,99 Pro Pilot Pro Pilot Pro Pinball-Timeshock Queen: The Eye Quest for Glory 5 Raymans World DA 69,99 DV 79,00 DA 68,99 DV 79,00 DV IV, DV 49,99 DV 64,99 Red Baron 2 x79,00 69,99 Resident Evil DV 69,99 DV 69,99 DV 59,99 DV 69,99 Rising Lands Risiko Riven / Myst 2 Riverworld Saber Ace Conf. Korea DV 69,99 Sega Touring Car Sensible Soccer 2000 Seven Kingdoms Shadow o.T. Empire hadow o Shanghal Dynasty DV 44 99 DV 34,99 Silent Hunter

Sim City 2000 + Theme Hospital Soldier at Wai DV 79,99 DV x69,99 Sonic 3D Star Command 49,99 Starcraft DV 79.99 Starfleet Academy Star Trek Pinbal Star Trek First Contact 69,99 44,99 39,99 74,99 Star Trek Generation tealth Reaper 2020 Steel Panther 3 Streets o. Sim City 69,99 79,00 74,99 Swing Syyrah Warp Hunter Takeru Test Drive 4 TFX 3. F22 79,00 74,99

79,00

70.00

DV 79 00

DV 74,99

DΨ 69.99

DV 69.99

DV 74,95 DV 79,00 DV 74,99

DA v42 99

DV 14,99

DA 29,99

DV 24,99

DV 39,99 DA 24,99

39.00

24,99

TW 24.99

FOCA Touring Car Total Applibiliation Uhik Ultima Race Pro Uprising Verme Virtual Pool 2 War Wind 2

WET-S Empire Wing Prophecy Worms 2 X-Com: Apocalypse X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99 X-Wing vs. Tie F. Data DA 39,99 You Don't Know Jack DV 59,99

Youngblood DA 79,99 Zorck: Gro8inquisitor DV 79,99 Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99 7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99 AH64 Longbow Across the Rhine DV 29,99 DV 24 99 DV 24,99 Albion Anstess + World Cup DV 24,99 DV 19,99 DV 24,99 Battle Isle 3 Bring Bletfuß 1 DV 29,99 DA 24,99 DV 39,99 Buccan Chewy ESC 1 F 5 DV 24.99 colonization 29,99 reature Shock

Das schwarze Auge 3

Destruction Derby 2

Die total ver. Rallay

Earthworm Jim 1

Extreme Assault F-14 Reet Defender

Deadlock

Die Funger 2

Die Siedler 1

DSF - Golf

Angebote: F-22 Lightning 2

Hight o t. Amaz. Queen DV Firtz 4 Schach DV 39,99 19,99 39,99 Goblins Teil 3 Grand Prix Manager II Imnerialismus DV 39.99 Jones 3+4 Jack Didando DV 14 99 M.P.Ritter d. Kokusnu DA nc Karts MDK DV 29.99 MAY DV 29,99 Mephisto 3.5 39,99 Monkey Island 1+2 Pazitik Admiral DV 39,99 Pliates Gold DV 24,99 Privaleer 2 19,99 24,99

Pro Pinball the Web DA Railroad Tycoon Detuxe DA Realm o. t. Haunting DV Rebel Assault 2 Riddle of Master LU Road Rash ama. Max + Day o, Tent. chleichtahrl Shanghal Gr. Moments herlock Holmes 2 29.99 Simon t. Sorcerei 1 + Star Trek 3/Next Gen. 2499 Stonekeep Super E.F. 2000 The Dig 24,99 29,99 29,99 29,99 24,99 34,99 24,99 Tie Fighter Time Commando Transp. Tycoon + Data Trivial Pursult U.F.D.

29,99 24,99 29,99 29,99 29,99 34,99 Virtual Karts Vollnas Waicraft 2 Williams Arcade Clas. Wing Commander 3 Worms + DATA 24,99 24,99 X-Corn Terror of t. Deep X-Wing Compilation Yathzee 19,99

Zorck Nemesis Zubehör

Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP 239.99 Orchid Righteous 3D Alfa Quad Umschaltbox 44,99 Alfa Twin Umschaltbox 29.99 Fanatec Programator 69.99 Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99 Comm. & Conqu. Trackball

79.99 Microsoft Joystick nice-Feedback Pro 249 99 Microsoft Sidewinder 6000 Game Pad PC-Dash Command Pad 129,99 Gravis Joystick Analog Pro Gravis Game Pad Gravis Game Pad Pro 39,99 Gravis Joyst Blackhawk Gravis Firebird 2

Logitech Joyst, Warrior 129.99 Neu von Thrustmaster: Formula1 Racing Wheel incl. Fußpedale und 234,99 neuen Optionen!

Probleme?

nstallation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regei stehen! Insider wissen, be-Konfigurationsprobleme Call&Play HQTLINE arruten und nach "Wolfgang Lehike" fragen Probieren Sie es doch einfach mai aus Hotline D2 81-9 52 98 - D ab 15.00 Uhr

69,99 Betrayal in Antara Birthright Blade Runner DV 79.99 Gettysburg/Sid Meier Grand Prix Legende Grand Theft Auto Half Life DV 69,99 DV 84.99

24.99

76,99 79,99

49,99 79,99 29,99 27,99

89.99

79.99

44,99 24,99 74,99

DA x69,99 DV x79,00 DV 79.99

DV 29,99

69.99

69,99 29,99 49,99

ΠV

DV 76,99

Bestell-Telefon:

Fax: (02 81) 9 52 98-10

F1 GP 2-Track Pack 2

lave a Nice Day

Heavy Gear H. E. D. Z.

Have a Nice Day DATA DV 29,99

Heroes o.M&M 2 Dala DV 29,99 Heroes o.M&M Samml.

Heroes o M&M 1

Heroes o.M & Magic 2 DV

Heroes o M&M 2 Data

· Herces a. M&M:

Herrscher dei Meeie

Solange

Fantasy

General

je Titel:

22 Rantor

Incubation Data

incubation/Battle Isle 4

Intern. Rallay Champ. Interstate 76

Jack Nicklas Golf 5

Jedi Knlight

War

Panther 2

Mega Race 2

Version DM 2

Vorat reicht!

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Value Pack Nr. 1 Wing Commander 4 KKND & Hattrick

Baphomets Fluch 2

Battle Zone

Battle Isle 4 Incubation

Deutsche DM 49, Bleifuß Euro DV 50 00 Blerfuß Rally Brücke von Amheim 49 99 Bug Riders DA 69.99 Bust a Move 2 DA 54,99 Carmageddon Carmageddon Data DV 69,99 DV 29,99 39.99

Casper Civilization 2 Civiliz 2 Fant World DV/ Comm. & Conquer 2
Comm. & Conquer 2
Comm. & Conquer 2 Comm. & Conquer 2 C&C 2 Gegenangnff C&C 2 Vergettingsschlag Constructor Conquest Earth DA 79,00

Cioc Dark Colony Dark Colony Data Dark Faith Dark Hermetic Drder Dark Ohmen Dark Reign DATA Deadlock 2 Deathtrap Dungeon

Demonworld Der Industrieg Data Diablo-Hellflus Die by the Sword Die Siedlei 2 + DATA Die Siedler 2 Miss. CD DV 69,99 DV 29,99 DV Die Verlängerung

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht! Dune 2000 DV x74.99

Dungeon Kesper Dungeon Kesper Data Dunkle Maniver DV 69.99 Earth 2140 DV 34,99 Earth 2140 Data + Pad DV 19,99 Earth Siege 3 Easy Ball DV 54.99 Jedi Knight Data DV 29,99 Joint Strike Fighter DA 79,99 Journament Projekt 3 DV 69,99 KKND Missing CD ands of Lore 2

DVx29.99 DV I.V. DV 69.99 DV 74,99

lonopoly Star Wais lotor Mash Moto Racer / Win95 Myst 2 / Riven

Myth DV NBA Live 98 DV Need 1. Speed 2 Edition DV

Versandbedingungen: Ab DM 20D, Spielewert portofreier Versand. Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paktet i Self Nachnatime DM 9,90 pro Paket zgl., Nach-nahmegebühr: Für bestellte und annahmeverweigerte Waro berechnen wir DM 15.- pauschalf

DV= Spiel und Anleitung deutsch \cdot DA = Anleitung deutsch \cdot EV= voll englisch I.V.= in Vorbereitung \cdot x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt Für Druckfehler keine Haftung! Irrfümer u. Änderungen vorbehalten!



werten

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte. **SOUND:** Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Vertallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude! Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt,

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

SPIELSPASS:

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt - der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung, Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielsnaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 1D0 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze euf die Fahne geschrieben, die bei jedam Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jehren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch nin Meisterwerk werden. In eC Player gies auch keine fragwürtligen Exklusiv-Deals, bei denen noch wis-Verlagin des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser« Um sie möglichstaktuellüber neu erscheinende Spiele zu informleren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreit sein. Sollten mech eklatante Mängel in einer «bestähligen» Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die End-

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-investition, also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Pleyer sind sachlich-streng, damit Sie kein Bedi für Mittelmaß und Murks vargeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht ers bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurein der seinem seinem Tester beurein, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Pleyer wertet generell auf einer Skale von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritta. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirzeit.



1998 APRIL

Die Reihentolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabeitsch geordinet. Ein Strich bet einem der Redakteure bedeutet lediglicht, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Weinung zu bilden.













Spielename	Genre	Punkte	HEINRICH LENHARDT		MANFRED DUY		UBO HOFFMANN	a za	Seite
Battlezone	Strategie-Action	90	****	****	****	****	****	****	72
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	Zusatz-CD	84	****	****	***	****	****	****	96
Liberation Day	Strategie	77	****	-	****	-	****	-	94
Dark Omen	Strategie	76	****	***	***	***	****	****	78
Jet Moto	Rennspiel	76	****	****	***	****	****	***	100
Anstoss 2: Verlängerung	Zusatz-CD	75	****	***	****	***	***	****	104
Dunkle Manöver	Strategie	73	***	***	****	***	****	***	82
Last Bronx	Prügelspiel	73	***	***	**	***	****	***	110
Formel 1 *97	Rennspiel	72	****	***	****	***	****	**	92
Arcade's Greatest Hits 2	Sprelesammlung	69	****	-	**	****	***	***	106
Bust-a-Move 2	Denkspiel	58	****	***	***	***	***	***	108
Pink Panther u. d. Zauberformel	Adventure	68	***	****	****	****	****	***	159
Powerboat Racing	Rennspiel	67	~	****	***	***	****	***	98
Ubik	Strategie	67	-	-	***	***	***	***	90
Twisted Metal 2	Action	65	***	-	***	***	***	***	158
Dark Rift	Prugelspiel	63	-	***	***	***	****	***	112
Ski Racing (DSF Ski)	Sportspiel	62	****	***	***	**	***	***	102
Warbreeds	Strategie	62	***	****	****	***	***	***	114
Star Trek Pinball	Fbpper	59	***	***	**	***	**	**	109
Jazz Jackrabbrt 2	Geschicklichkeit	58	***	****	***	~	***	**	85
Search and Rescue	Flugsimulation	54	**	***	**	***	**	**	153
Maximum Force	Action	48	**	***	**	**	***	**	155
Bug Riders	Action	45	**	***	**	**	**	**	156
Dark Colony: The Council Wars	Zusatz-CD	39	-	***	**	***	**	-	113
Vlad Tepes Dracula	Strategie	38	-	*	**	*	**	*	116
Sentient	Adventure	37	*	**	**	*	*	*	157
Seven Years War	Strategie	35	*	*	**	*	*	*	116
Stealth Reaper 2020	Action-Simulation	25	*	*	-	**	*	*	154
Zombreville	Action-Adventure	17	*	*	*	*	*	*	157

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem "Lieblingsredakteur" die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzerk-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, düffen auch "Normatspielere" einstal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentiel bekommen führ Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Eintellung weiter.

PC PLAYER 4/98



Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Battlezone

Ein strammer Bub: Den Namen hat er vom ehrenhaften Spielhallen-Opa, seine Grafik ist die Fortentwicklung der »Interstate 76«-Engine und die strategische Intelligenz dem »Dark Reign«-Cousin aus den Bytes geschnitten. Mit »Battlezone« legt Activision eine Mischung der populärsten Spielegenres vor.

Traue niemandem: Wir SF- und Computerspiel-Kenner sind für die konspirativen Machenschaften der Weltregierungen besonders sensibilisiert. Die Macht der Medienmanipulation hilft, um das wählende Volk mit beruhigenden Falschbildern ruhigzustellen. Sammett der Pentagon heimlich UFO-Wracks, sitzen wirklich menschliche Wesen im Bundestag? Oder nehmen wir doch mal das Wettrennen um die erste Mondlandung: Glauben Sie wirklich, Amerikaner und Sowjets hätten zig Milliarden in dieses waghalsige Unternehmen gesteckt, nur um ein paar staubige Geröllhäufchen heimzubringen?

Die Geschichtsschreibung bei Activision sieht etwas anders aus: Durch einen Meteoritenschauer landen kleine Mengen eines



Bei der Verteidigung einer Alien-Anlage auf dem Mars nehmen wir diesen sowjetischen Panzer ins Visier.



außerirdischen Bio-Metalls auf der Erde. Wir befinden uns in den 60er Jahren, der Blütezeit des Kalten Kriegs. Die USA sind begeistert von der Aussicht, gräßere Mengen des für die Aufrüstung äußerst praktischen Rohstoffs zu erbeuten. Geschwind forciert man den Bau einer Basis auf dem Mond, um nach weiteren Spuren des Edelstoffs zu suchen. Die Sowiets sind indes auch nicht faul und schicken eine Filiale der Roten Armee auf den Mond, Die Basis der US-Boys wird zerdeppert; die Belegschaft fliegt gen Mars, wo man prompt über geheimnisvolle Alien-Technologie



Frechheit siegt: Schleicht man per pedes im Raumanzug herum, lohnt es sich, mit der Sniper Gun auf Scharfschützenlauer zu gehen.



Nachdem Sie den Sowjetflieger neutralisiert haben, setzen Sie sich kurzerhand in die gekaperte Mühle und lauschen den weiteren Missionszielen.

stolpert, deren Erbauer sich später als recht munter erweisen. Während die Erdenbürger gefälschte Bilder einer friedlichen Mondlandung vorgesetzt bekommt, kloppen sich Kapitalisten und Kommunisten um die Vorherrschaft im Sonnensystem. Erst als



ein neuer, gemeinsamer Feind auftaucht, raufen sich die Streithähne notgedrungen zusammen.

Mit dieser blumigen Hintergrundstory kann man jeden Geschichtslehrer dazu bringen, stöhnend in die Tafel zu beißen. Historisch unbestritten ist hingegen der Stellenwert des »Battlezone«-Spielautomaten, den Atari 1980 veröffentlichte. Die aus heutiger Sicht lachhaft simple Panzerverfolgungsjagd gilt als erstes wechtes« 3D-Spiel mit live berechneter Vektorgrafik. Der ruhmreiche Großvater wurde namensrechtlich an Activision verkauft: Dort suchte man für seinen Kalten Krieg im adäquat unterkauft: Dort suchte man für seinen Kalten Krieg im adäquat unter-

Thomas Köglmayr

Mit Batilezone tut sich endlich mal etwas im Einheitsbrei der SF-Simulationen: Durch die First-Person Perspektive habe ich den Eindruck, mitten im Geschehen zu stehen, statt wie sonst üblich alles aus einer gotähnlichen Perpektive zu betrachten. Anfängliche Befürchtungen, ob das Ganze nicht allzu hektisch wird, haben sich glücklicherweise nicht bestäägt. Die sehr effiziente Steuerung und nicht zuletzt die fulminante Grafik twi ihr übriges, um Battlezone zum Knaller zu machen.

Auch das Feeling, wenn man mit dem Gleiter über die Mondoberflächen fegt, ist einfach Spitze. Da hat man wirklich das Gefühl, sich in einem anderen Schwerkraftfeld zu bewegen. Einziger Kritikpunkt: Ist man zu Fuß unterwegs, sind die Bewegungen so ruckartig, daß man unwillkürlich an einen zu schnell laufenden Film erinnert wird. Auf jeden Fall legt Battlezone die Meßlatte für kommende Spiele in dieser Richtung mächtig hoch.

₱ Innovativer Genre-Mix

Grafik vom Feinsten

Super Fluggefühl

Die Gangart zu Fuß ist holprig Battlerone Renay Gear Heavy Gear

Viel hockkarätige Konkurrenz im Dunstfeld von Battlizone – doch kein Konkurren hat eine Ähnich ausgewogene Mischung aus SF-Simulation, 3D-Action und Echtzeit-Planung zu bieten. Am ähnlichsten ist noch Uprising, das aber mehr krawummig Action und weniger Strategie enthält. Unkomplizierte Raumschiff-Duelle sind die Spezialitäl des grafisch phantastischen Wing Commander Prophecy, während Heavy Gear auf Kmifftigere 3D-Schlachten dicker Kampfroboter setzt. Kompetente SF-Strategie ganz ohen Do-I-vyousself-Action bietet hingegen Dark Reign.

kühlten Weltraum einen witrdigen Titel. Spielerisch hat Battlezone 98 natürlich nichts mehr mit dem historischen Ahnen zu tun. Bei modernster 3D-Technik bekommen Sie eine Mischung serviert, die sich als Trendgenre fürs nächste Jahr abzeichnet: Action-Simulation plus Echtzeit-Strategie. Sie bauen Fabriken, Einheiten, schicken letztere auf bestimmte Ziele tos und stürzen



Keine ruhige Minute: Auch während Sie auf die Karte lugen, geht das Geschehen munter in Echtzeit weiter.

sich selber in die Schlacht. Lupenreines 3D ist angesagt; selbst die Übersichtskarte besteht aus Polygonen und läßt sich munter drehen und zoomen. Ihre aktive Rolle in der Echtzeitschlach bietet verführerisch viel Flexibilität: Sie entscheiden selber, ob Sie an Bord eines Panzers Platz nehmen, den riesigen Mech-Walker besteigen, mit einem schweren Bomber fliegen oder eine gegnerische Einheit entern. Es gibt rund 20 verschiedene Truppentypen, in die Sie hineinschlüpfen können. Verschiedene Blickwinkel von der Ego-Perspektive bis zur Außenansicht mit flexibler Kamera stehen parat.

Bevor man an größere Bauvorhaben denken kann, ist erst einmal Rohstoffsammeln angesagt. Die fleißigen Scavenger-Schrottsammler wuseln liber die Planetenoberfläche, suchen nach verwertbarem Scrap und liefern es beim Recycler ab. Der



Souverän dirigieren Sie Ihre Einheiten zu Navigationspunkten oder beliebigen Feldern, die Sie mit der Maus markieren.



The state of the s

Halt, wer da? Eine
dritte Macht im
Sonnensystem
erfordert gründliches Umdenken
beim Freund-FeindSchema.



Schneller Überraschungsangriff sowjetischer Panzerverbände, ...



... die erfolgreich unseren Recycler in die Luft iagen.

muß zunächst zu einem stromspendenden Geysir dirigiert werden, bevor er Bauvorinaben beginnt. Gelegentliche feindliche
Attacken haben einen schönen Nebeneffekt: Der Schrott der vernichteten Einheiten ist prima Scrap-Nachschub für den stets Rohstoff-hungrigen Recycler. Munition, Reparatur-Kits, Geschütztürme, Fabriken, Panzer – all die schönen Dinge, die wir so geme
in Echtzeit-Strategiespielen basteln, lassen sich auch bei Battlezone herstellen.

Wie kommandiert man die anderen Truppen herum, während man selber in der dreidimensionalen Schlacht steckt? Die Designen haben offensichtlich viel Arbeit in die Steuerung gesteckt, die sich mit einer Mischung aus Tastatur- und Mausmanövern abwickeln läßt. Während Sie einen vorwitzigen gegnerischen Flieger mit der Maus unter Beschuß nehmen, können Sie nebenbei emsig Tasten drücken, um in erstaunlich klar strukturierten Untermenüs zu wüten. Tippen Sie zum Beispiel erst die Kennzahi für Offensiv-Einheiten und dann die Nummer eines bestimmten Panzers, um diese Einheit zu selektieren. Nun erscheint ein Untermenü, mit dem Sie dem Kollegen alle möglichen Aufträge verpassen können: Das Bewachen eines Gebäudes, Verfolgung Ihres Gefährts, Angreifen bestimmter Gegner, Eskorte für einen Scavenger – oder einfach Taxidienst: Mit der Taste al-ik noppen Sie



Low-End: Runtergeschaltete Details, ohne 3D-Beschleuniger.



High-End: Detailreiche Texturen-Offensive; angefeuert von einer 3Dfx-Karte.

aus Ihrem aktuellen Gefährt, der Kollege aus dem herzitierten Panzer trolltsich, und schon läßt sich diese Einheit übernehmen. Wie ama's von Strategiespielen gewohnt ist, lassen sich auch mehrere Einheiten zu einer

Gruppe zusammenfassen und dann per Hot Key gesammelt herumkommandieren.

Die einzelnen Gerährte können bis zu vier Waffensysteme an Bord haben. Mit der rechten Maustaste wechseln Sie zwischen den einzelnen Wummen; mit Tinks wird geschossen. Das Vernichtungsarsenal umfaßt äußerst coole Modelle wie die dicke Granate, die gemütlich zum Ziel holpert, aber erst auf Ihren Mausklick hin detoniert. Freunde der Richterskala lösen hingegen ein kleines Planetenbeben im Zielgebiet aus.

Lassen Sie in der hitzigen Schlacht Ihre Karre nicht verkommen: Munitions- und Reparatur-Geschenkkörbe stellt der Recycler zusammen. Dort müssen die Trostpflästerchen abgeholt werden, sofern man nicht eine Armoury gebaut hat, die den Nachschub in Pizzadienst-Manier anliefert.



Auf dem Jupitermond wird fürs erste gewohnt. Zunächst lassen Sie den Recycler ein paar Geschütztürme bauen, damit er Überraschungsangriffen nicht schutzlos ausgeliefert ist.

Offensiveinheiten wählen, dann mit der 1 den Raketenpanzer aktivieren und per erneutem Keyboard-Griff dem Burschen einen Befehl erteilen.





Hier ist ein Geysir: Nachdem die Fabrik an die Energiequelte angedockt hat, kann sie Einheiten produzieren.

Insgesamt bietet Battlezone 25 Missionen: 17 auf amerikanischer und acht auf sowjetischer Seite. Sie

haben anfangs freie Wahl zwischen beiden Lagern, doch aufgrund des sanfteren Schwierigkeitsgrads sollten Sie erst einmal die Amis übernehmen. Zusätzlich gibt es fünf Tutorials, in denen Sie mit der nicht unkomplexen Steuerung vertraut gemacht werden. Die Dynamik der einzelnen Einsätze ist beachtlich; urplötzlich können sich die Missionsziele ändern. Neben den üblichen Verteidigungsschlachten und Vernichtungsattacken müssen Sie auch mal Alien-Gebäude identifizieren, einen Wissenschaftler eskortieren

Heinrich Lenhardt

Vorsicht, losgelöster Tester – ich bin entzückt Battlezone bescherte mir eines dieser seltenen vbhar-Erfebnisse, die Spleie-Meilensteinen vorenthalten sind. Ungewöhnliche Genremischung, neuer Steuerungsideen, ktasse 3D-Engine und ein phantastisches Feeling.

Wo andere Spiele mich in bestimmte Einheiten zwängen, hipfe ich hier nach Beileben quer durch den Fuhrpark. Ein paar Minuten als Geschütztum, als unbewaffneter Schrottsammler oder dann doch lieber im Bomber durch den waschklüchigen Venus-Luftraum rauschen? Vielleicht macht Ihnen auch eine Karriere als futuristischer Carjacker Spaß, der gegenrische Einheiten mopst.

Die Bau- und Planungs-Komponente kommt eindrucksvoll auf 30 geföhr trüber; das ist doch mal was anderes, als Sprites über flache Landkarten zu hetzen. Hochgradig spannend wurden die Missionen designt: Überraschende Ereignisse, dezent eingestreute Cut Scenes und ein rott Handlungsfaden tragen ihren Motivationsanteil bei.

Bei soviel Stärken kann ich Mängelchen im Detait gut verknusen. Das Hauptproblem "Übersicht» wurde befrieigend gemeisten, Mit zwei Radarvarianten und Navigationspunkten weiß ich eigentlich meistens, wo es langgehen muß. Doch die feine Übersichtskarte steht erst nach Installation eines Satelliten zur Verfügung – schade.

Auch wenn der Hektikpegel stellenweise nett ausschlägt und die Menge an Missionen nicht überwältigend ist, riecht dieses Programm schwen ach Hit. Battlezone feuert mit seinem originellen Spielprinzip breite Faszinationssalven ab, von denen viele Auf-Nummer-sicher-Programme nur feucht träumen können. Wer für suchterregende Genremischungen offen ist, sollte sich schleunigst an der Rettung des Solarsystems beteilizen. # Kühne Mischung

aus Action-Sim und Strategie

Enorme
3D-Grafik

4 Ausgeklügelte, komplexe Steuerung

Gute Story und Atmosphäre Hacken.

oder herausbekommen, welche Aufmarschroute der Gegner plant.
Im Spielverlauf tummeln Sie sich auf sieben verschiedenen Planeten und Monden, die jeweils ihren speziellen Grafikstil und geologische Besonderheiten haben. Nicht auf jedem Bodentyp Läßt sich ein Gebäude errichten; blubbernde Lavaseen können Bodentruppen beschädigen.

Die 3D-Engine gibt sich auch ohne Beschleunigerkarte imposant; mit einer Direct3D-Kompatiblen Zusatzkarte sieht's aber nochmals zwei Zacken cooler aus. Netzwerk- und Online-Freunde werden mit zwei Varianten bedient: Im »Full Strategy«-Modus können bis zu vier Generäle Ihre jeweiligen Armeen hüten. Beim Deathmatch rumpeln Sie hingegen actionmäßig mit einer bestimmten Einheit durch den Mondstaub; hier dürfen acht Spieler gleichzeitig ran.

Der ideologische Weltraumkampf ist nicht unkomfortabel. Drei

Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl; der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Lassen Sie sich zudem nicht von den englischen Bildschirmtexten unserer Testversionirritieren: In diesen Tagen erscheint Battlezone komplett in Deutsch. Zu den Synchronsprechern gehören zum Beispiel die deutschen Stimmen der Schauspieler Jack Nicholson und Clint Eastwood. (hl)



Fauch! Dem ent

ling hetzen wir ein Raketenpär-

chen an die

fliehenden Frech-

Die gelbe Textanzeige tinks oben bedeutet, daß wir diese drei Panzer zu einem Grüppchen zusammengefaßt haben. Per Funktionstastendruck horcht das Trio gemeinsam auf unsere Kommandos.

Hersteller: Activision 3D-Karten: Direct3D Testversion: Beta vom Februar '98 Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/120, 16 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-8 (Netzwerk, Internet) Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte Ca.-Preis: 100 Mark Grafik: 90 Sound: 80 Einstieg: 70 Komplexität: 80 Steuerung: 90 Multi-Player: 80 Spielspaß:

Mein Editor

PC PLAYER 4/9B 75

Battlezone im Vergleich

Der Weltraum, unendliche Spielevielfalt: Wie schlägt sich Battlezone im Vergleich zum Strategie-Action-Rivalen »Uprising« und dem Weltraum-Ballerbonbon »Wing Commander Prophecy«?

Battlezone (Spielspaß: 90)

Uprising (Spielspaß: 79)

Wing Com. Prophecy (Spielspaß: 85)





Battlezone: Wunderbares Mond- und Planeten-Feeling mit detailliertem, zerklüfteten Terrain. Schön animierte Einheiten und Fabriken, 3D-Karte empfohlen.



Uprising: Mit seinen Bitmap-Soldaten und ergrauten Lichteffekten gewinnt Uprising nicht direkt Schönheitspreise, aber die Optik erfüllt ihren Zweck.



Wing Commander Prophecy: Schöne und schnelle Weltraum-Dogfights mit einer Extraportion Spezialeffekte. Die 3D-Kartenunterstützung ist hochwertig.



Battlezone: Rund 20 verschiedene Vehikel mit individueller Bewaffnung können Sie steuern – vom Rohstoffschnüffler bis zum Riesenroboter.



Uprising: Sie fahren ein und den selben Panzer, der sich aufrüsten läßt. Bomber & Co. können Sie zwar auf bestimmte Gegner hetzen, aber nicht selber steuern.



WC Prophecy: Es gibt zwar einen netten Stapel Raumschiffe, doch Sie können in der Regel nicht selber wählen, mit welcher Kiste Sie die nächste Mission fliegen.

tegie & Taktil



Battlezone: Aufbau und Verlagerung einer Basis, verschiedene Fabriken, detaillierte Anweisungen für andere Einheiten: Hier gibt's die meisten taktischen Finessen.



Uprising: Sie können Ihren Einheiten Angriffe auf gegnerische Stellungen befehlen. Produktionsstätten lassen sich nur an bestimmten Positionen bauen.



WC Prophecy: Strategie und Taktik sind bei den Action-orientierten Weltraum-Dogfights dünn gesät. Sie können lediglich Ihre Wingmen anfunken.

Bedlenung



Battlezone: Selber rumrumpeln und simultan die Untergebenen herumkommandieren, Diese Mischung funktioniert mit einer Maus-/Tastatur-Kombination gut,



Uprising: Da detaillierte Anweisungen an Ihre Truppen nicht möglich sind, kommt Uprising im taktischen Bereich mit wenigen Funktionstasten-Handgriffen aus.



WC Prophecy: Wenig Grund zum Fummeln, Mit einem guten Joystick meistern Sie die Sternenschlacht; Zusatzfunktionen sind auf einigen Tasten geparkt. 0831 / 57 51 555

Internet:email: http://www.gameit.de Info@gameit.de ⑤T-Online: ★Gameit#

Game It! - D-87488 Betzigau

B8 Not accessione:

Rudsendurgen bitte mit urs vorher absprechen
Nachrahmeersand DM 990+3- Postgebuth ab DM 200, fre
Vortrasse / Scheck DM 690, ab DM 200 Ter
resse Stand 10.298 *=nochruchtverlugbaram 10.2.

Für Osterreich - Preise x 7,5 = OSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hie Game 10: - 11-00-21 dang ran - Teil, 050 (6) 03/2 ersand erfolgt mit belemechischer Post und wird in OSch bezahlt. Kossen wi

Titel des Monats März:

Anno 1602* 69,95

Kein Vertrieb von "Erotik" oder Indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert – Unsere

Age of Empire	79,95
Age of Empire offizielle	Data 24,95
- beide zusammen-	99,95
Anstoss 2 + Data	89,95
Blade Runner	77,9 5
Dune 2000*	69,9 5
F1 Racing	69,9 5
Jedi Knights	74,95
Red Baron Z	62,95
Unreal*	74.95

PREISKNALLER

Kundenservice groß geschrieben: Bestellen Sie per Servoenummer 0180 /522 53 00 Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hullen)

Wir geben Preissenkungen solort weiter < 🕿 Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ände

CD ROM Total 1+2

www.gameit.de bequem bestellen!

Preisaktion!

Conquest Earth Dark Earth Diablo 59,95 59,95 49,95 74,95 Diablo
Diablo + Hellfire
F1 GP 2
Hexen 2
Jack Orlando
Trash It!

C&C Sonderaktion! C&C Trackball 79,95 em optischer Leckerbresen* Command & C. SVGA 79,95 - mit Trackball 154,95 Command & Conquer 2 79.95 /mr/ Trackbell 154 95 C&C 2 + Data 1+2 89,95

Nicht jeder der unsere Preise kopiert, kopiert auch unseren Service!

HARDWARE Fanatec

Zubehor vom Feinsten Unsere Empfehlung

gunstige Tagespreise! 3D Grafikkarten

LÄDEN

64283 Darmstadt:

71032 Böblingen: 72070 Tübingen

87435 Kempten:



Dark Omen Warhammer

Ein Hammer geht auf Reisen: Mit diesem kurzerhand bei Mindscape eingekauften Echtzeit-Strategiespiel wagt Electronic Arts einen Zwischenspurt in die Warhammer-Gefilde.

ach »Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte« und »Warhammer: Final Liberation« werden bereits zum dritten Mal Motive des legendären Brettspiel-Universums versoftet. Streng genommen knüpft »Dark Omen« direkt an den Vorgänger »Im Schatten der gehörnten Ratte« an. Jedoch wurden sowohl die Präsentation als auch die Steuerung komplett überarbeitet. Übrig blieb eigentlich nur die bereits bekannte Hintergrundgeschichte. Daher schlüpfen Sie hier ein zweites Mal in die Rüstung des geldgierigen Hauptmanns Morgan Bernhardt, Der soll

gegen Bezahlung das Warhammer-Reich vor einer mörderischen Horde von Orks, Zombies, Skeletten, Mumien und ähnlichem sinisteren Gesocks behüten. In den insgesamt 30 Missionen der einzigen Kampagne geht es stets darum, sämtliche Gegner zu vernichten oder zur Aufgabe





Für jede Einheit existiert eine hübsche Beschreibung.

zu zwingen. Einen Missionsbaum gibt es zwar auch, allerdings verzweigt sich dieser nur sechs Mal, was aber andererseits wieder der spannenden Hintergrundgeschichte zugute kommt. Zehn der Solokarten stehen auch für den Mehrspielerbetrieb zur Verfügung. Anders als in

der Einzelrunde dürfen Sie hier auch wahlweise die böse Seite übernehmen und sich Ihre Armee zu Beginn individuell zusammenstellen.



Der mächtige Magier feuert einen alles vernichtenden Energiestrahl ab.

Zunächst mal ist allerdings ein Blick auf das Tutorial zu empfehlen, denn dort werden Sie auf vorbildliche, da sehr verständliche Weise mit der Handhabung und dem Spielverlauf vertraut gemacht. Nach einem imposanten gerenderten Intro beginnt dann endlich der Ernst des Söldner-Daseins. Vor ieder Mission gibt es einen eindrucksvollen Kamerarundflug über das dreidimensionale Gelände, das sogar ohne 3Dfx-Unterstützung mächtig was hermacht. Die 3D-Landschaft wird aus einer schrägen Draufsicht gezeigt und läßt sich mittels Maus oder Tastatur

> stufenlos in alle Richtungen zoomen und drehen, ein Druck auf die Leertaste lockt zudem eine Übersichtskarte aus ihrem Versteck. Die Gefechte finden abwechselnd auf grünen Wiesen, vor düsteren Burgen oder in engen Gebirgspässen statt, manchmal locken sogar winterliche Gefilde.



Nur im Nahkampf lösen sich die festen Formationen zeitweilig auf.





Kommandeure über den Stand der Dinge.



Zu Beginn postieren Sie die Truppen in das mit weißen Fähnchen umgrenzte Gebiet,

Die Truppen von Dark Omen sind jeweils in kleine Regimenter mit bis zu etwa 20 Mann unterteilt, wobei jedes Regiment einer bestimmten Waffengattung wie Bogenschützen, Kavallerie oder Infanterie angehört. Diese werden vor Beginn jeder Mission innerhalb eines mit Fähnchen abgesteckten Gebietes abgesetzt. Auf Wunsch nimmt Ihnen zwar auch der Computer diese Tätigkeit

In der höchsten Nahansicht sieht man jeden einzelnen Pfeil.

ab, empfehlenswert ist diese Vorgehensweise aber nicht. So eine Umgruppierung dauert nämlich seine Zeit, und der Gegner rückt. in aller Regel sehr schnell vor. Außerdem sind die hochwichtigen Kanonen vollkommen unbeweglich, und dort, wo sie einmal hingesetzt wurden, verharren sie bis zum Ende der Mission. Zudem hat das umliegende Terrain wesentlichen Einfluß auf die Feuerkraft der Fernkämpfer: Wer auf einem Hügel postiert ist. der schießt sowohl genauer als auch zielsicherer als die Jungs im Tal. Auch wird die Feuerlinie dort weder von Bäumen noch von Bergen behindert, Jeder einzelne Kämpfer Ihrer Regimen-

wird in nachfolgende Missionen übernommen und steigert ihre Kampfkraft mit jedem gewonnenen Gefecht. Anders ist dies bei den Hilfstruppen, die Ihnen in einigen Missionen Beistand leisten. Sie verschwinden nach Erfüllung des Auftrages und können daher bedenkenlos verheizt werden. Später gesellt sich auch ein Magier hinzu, der ebenso wie sein böser Widerpart über 26 Zaubersprüche gebietet. Nach jeder

ter ist höchst wertvoll, denn die Belegschaft

Beschwörung etwa eines Feuerballs oder eines Laserstrahls benötigt der Magier ein wenig Zeit zur Regeneration. Aber sowohl er als auch die mit einer erstaunlichen Reichweite ausgestatteten Bogenschützen sind nur im Fernkampf einsetzbar, denn Fernwaffen und Zaubersprüche machen keinen Unterschied zwischen Feind und Freund: Nur allzu leicht metzelt man versehentlich die eigenen Truppen nieder.

Während die Karte am besten mittels Tastatur herumgezoomt wird, muß zur Befehlsvergabe die Maus herhalten. Zunächst klicken Sie auf das Wappen der Einheit, als zweites auf den am rechten Bildrand postierten Menükreis und danach auf den gewünschten Gegner. Getötete Feinde hinterlassen manchmal auch Geld oder einen der insgesamt über zwei Dutzend kampfkraftsteigernder Gegenstände, beides wird natürlich umgehend eingesackt und nach der Schlacht auf jede beliebige Einheit verteilt. So ein Flammenschwert etwa versetzt seinen Besitzer in die Lage, mächtige Feuerbälle abzufeuern. Die gewonnene Kohle dagegen dient zwischen den Missionen dazu, getötete Einheiten zu ersetzen, die dann mit zunehmender Erfahrung immer stärker werden. (md)

Manfred Duy

Vorsichtig erkundet meine Kavallerie einen schmalen Bergdurchstich, in dem es verdächtig ruhig ist. Wie nicht anders zu erwarten, brechen urplötzlich einige untote Wegelagerer zwischen den Felsen hervor. Meine Reiter drehen um und locken den Feind hinter sich her in Richtung eines kleinen Waldstückes. Dort werden sie von meinen Bogenschützen überrumpelt, die ich klugerweise in eben dieser Absicht dort postiert habe. Meine Kavallerie schwenkt sofort um und gibt dem demoralisierten Gegner den Rest.

Trotz seiner prachtvollen Präsentation lebt Dark Dmen vor allem von der Vielzahl solch kleiner taktischen Finessen, denen hier (anders als bei den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen) noch eine große Bedeutung zukommt. Als etwas knausrig empfinde ich es dagegen, daß ich als Solist nicht auch mal die böse Seite übernehmen darf. Angesichts des stets mit einer Übermacht gesegneten Gegners, wären mehrere Schwierigkeitsgrade nett gewesen. Zusätzliche Solo-Missionen außerhalb des Kampagnen-Korsetts gehen mir auch ein wenig ab.

- Taktisch ausgefuchstes
- Geschehen Prächtis
- Sehr Sehr aute

ge Präsen-

tation

- Bedienuna
- Nur ein Kampagne
- Keine einzeln anwählbaren Missionen

Hersteller: Electronic Arts 3D-Karten: 30fx Testversion: Beta vom Februar '98 Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/120, 16 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-2 (Netzwerk, Modern) Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte Ca. Preis: 90 Mark Grafik: 80 11111131 Sound: 70 Einstieg: 90 Komplexität: 70

Steuerung: 80

Multi-Player: 70

Spielspaß:



Dark Omen Sich Echtzeit-Strategiespiele v Raliber »Myth« oder »Dark On nicht mehr vor den Grafikorgi anderer Genres zu verbergen.

Dank ihrer 3Dfx-Optik brauchen sich Echtzeit-Strategiespiele vom Kaliber »Myth« oder »Dark Omen« nicht mehr vor den Grafikorgien

Dark Omen (Spielspaß 76)

Warhammer (Spielspaß: 76)

Myth (Spielspaß: 73)





Dark Omen: Unterstützt sowohl 3Dfx-Karten als auch die MMX-Technologie. Das Gelände läßt sich in alle Richtungen zoomen und drehen



nismäßig klein, da die Steuermenüs und auch die Übersichtskarte viel Platz in Ansoruch nehmen



Myth: Auch in der Nahansicht schaut die Grafik dank 3Dfx einfach bezaubernd aus. Die Details kommen fast noch etwas besser rüber als bei Dark Omen





Dark Omen: Die Unterteilung der Truppen in feste Regimenter kommt der Übersicht während der Kämpfe zugute, Die Animation ist allerdings eher durchschnittlich.



Warhammer: Die knuffigen Einheiten schauen praktisch genauso aus wie bei Dark Dmen, die Übersicht bleibt auch hier dank der Unterteilung in Regimenter gewahrt.



Myth: Die Kämpfe sind arg unübersichtlich und sehr hektisch, vor allem da die Einheiten ihre Formation während der Kämpfe aufgeben.





Dark Omen: Die gerenderten Zwischensequenzen schauen sehr gut aus und tragen erheblich zur gelungenen atmosphärischen Gesamtpräsentation bei,



Warhammer: Mit ihren 256 Farben sind die Zwischensequenzen nicht mehr zeitgemäß. Selbst in der deutschen Version wurden sie nicht übersetzt sondern nur untertitelt



Myth: Die gezeichneten Zwischensequenzen sind zwar recht schnuckelig, passen aber mit ihrer »Disney«-Dptik nicht so recht zu der ansonsten sehr morbiden Handlung.





Dark Omen: Sämtliche Einheiten verfügen über zumindest eine steigerbare Charaktereigenschaft und können jeweils einen Gegenstand mit sich herumschleppen.



Warhammer: Jede Einheit verfügt über neun steigerungsfähige Charaktereigenschaften, ein bis heute unangefochtener Rekord im Echtzeit-Strategie-Sektor.



Myth: Ein Energiebalken informiert über den Gesundheitszustand und den Erfahrungslevel jeder einzelnen Einheit. Deren Stärke nimmt mit jedem Gefecht zu.

DER TAG IST NAH'...

...an dem Du Deine neue Welt erschaffst!







Im Exklusiv-Vertrieb von

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Dunkle Manöver

Das deutsche Programmierteam Trinode schickt eine bunt zusammengewürfelte Truppe in die rundenbasierte Schlacht. Die entstammt nicht nur verschiedenen Ländern, sondern auch unterschiedlichen Zeitepochen.

Per Personalbestand der im Juli 1996 gegründeten deutschen Softwarefirma Trinode rekrutiert sich

zum Großteil aus ehemaligen Blue-Byte-Mitarbeitern. Bevor Firmenchef Bernhard Ewers die Arbeit als Produzent von »Dunkle Manöver« aufnahm, entwicklette er für seinen Ex-Arbeitgeber die komplette »Battle Isle«-Serie. Grafiker Janos Toth dagegen werkelte zuvor am Level-Design von »Extreme Assault«, und Art Director André Rainer führte diesen Job bereits bei »Schleichfahrt« aus.

Mit Dunkle Manöver legt Trinode nach fast zweffähriger Entwicklungsarbeit sein erstes großes Projekt vor. Dabei handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel der außergewöhnlichen Sorte. Das fängt schon damit an, daß zum Betrieb keinerlei Installation nötig ist – dafür gibt es bei jedem Spielstart eine Handbuchabfrage. Die Hintergrundgeschichte mutet da fast schon banal an: Zeitpunkt der Handlung ist das Jahr 1938. In der einzigen vorhandenen Kampagne sollen Sie als Chef der multinationalen Eingreiftruppe »Organisation X« die weltweit tätige Terrororganisaion »R.A.T.« aufhalten. Im Zuge der insgesamt 3D Missionen besuchen Sie nacheinander Mexiko, Afrika, den Himalaya und Grönland. Im Mehrspielerbetrieb stehen dagegen neun zusätzliche Karten zur Verfügung. Nur dort stellen Sie sich vor Beginn Ihre Armee selber zusammen. Zu Wahlstehen recht außergewöhnliche Benzinkutschen aus unterschiedlichen Epochen wie etwa eine Mercedes-Limousine, ein Sherman-Panzer, ein Motorrad oder gar ein Düsenjäger.





/ie aus dem rechten Minibild ersichtlich, ist der viersitzige Panzer mit einem Agenen belegt.



In Schneegebieten sinkt die Reichweite der meisten Einheiten,

Nach dem Verlesen der Missionsbeschreibung geht's raus auf die aus der Vogelperspektive gezeigten Landkarte. Die ist stets komplett einsehbar, feindliche Fahrzeuge und wichtige Gegenstände, die nicht in der Nähe Ihrer Truppen sind, werden als Fragezeichen dargestellt. Jedes Ihrer Fahrzeuge läßt sich entweder durch einen direkten Mausklick oder besser noch über die am unteren Bildrand prangende Iconleiste aktivieren. Im Point-and-click-Verfahren manövrieren Sie die Blechkübel einzeln umher. Die Aktionspunkte jeder Einheit lassen sich in die drei Bereiche Bewegung, Angriff und Verteidigung aufteilen. Anders als bei den bisherigen Strategiespielen ist es möglich, Einheiten zu bewegen, noch während die anderen ihren Zug ausführen – ein netter Einfall übrigens, der viel Zeit erspart.

Jedes der Fahrzeuge ist mit einem bis sechs Agenten besetzt und läßt sich mit maximal vier Gegenständen wie stärkeren Reifen oder einer zweiten Waffe hochrüsten. Dabei ist natürlich klar, daß eine Limousine auf Geschwindigkeit und ein Panzer auf



In den Mehrspieler-Szenarien kommt es vor allem darauf an, verlassene Einheiten schnell zu besetzen.



Für jede Einheit exisitert ein fotorealistisches Bild nebst Beschreibung.

die dreifache Anzahl aufzustocken.

Angriffsstärke setzen wird. Feinde werden per Mausklick sofort

unter Beschuß genommen, die Art des Schadens hängt im erheb-

lichen Maße von der verwendeten Waffe ab. So holen Maschi-

nengewehre in erster Linie die feindlichen Agenten von ihrem

Fahrersitz, andere Waffen dagegen richten vornehmlich bei den

Motoren oder der Panzerung Schaden an. Sobald ein Fahrzeug

verwaist ist, bleibt dieses stehen und kann durch das Transfe-

rieren eines Agenten übernommen werden. Auf diese Weise ist

es durchaus möglich, seine Miniarmee im Laufe einer Mission auf

Nach jedem Gefecht gibt es gesteigerte Erfahrungspunkte, aller-

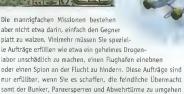
dings werden auch Beschädigungen in nachfolgende Missionen

übernommen. Ein Fahrzeug auszuschalten, kann durchaus zehn

Runden in Anspruch nehmen, denn Sie dürfen innerhalb Ihrer

zumanövrieren.

Auf der Landkarte stehen Kontaktleute herum, die wichtige Informationen preisgeben.



Die erste Verkaufsversion »Dunkle Manöver 1.0« enthält keine Möglichkeit, innerhalb einer Mission zu speichern. Diese Feinheit wird erst ab der Version 1.1 geboten. Zum Trost wird Trinode einen entsprechenden Patch auf der Website »http://www.trinode.de« bereitstellen, (md)

und durch lokal begrenzte punktuelle Angriffe den Gegner aus-



In einigen wenigen Missionen greifen auch Flugzeuge in das Geschehen ein.

Manfred Duy

fügung steht.

Ungewöhnlich interessant, aber zumindest ebenso aushaufähig. Dieses Sätzchen faßt meine zwiespältigen Gefühle angesichts dieses ungewöhnlichen Strategiesniels wohl am besten zusammen. Erfreulich ist das ganze Arsenal innovativer Einfälle, die hier Berücksichtigung fanden. Alleine der Umstand, daß ich hier mehrere Einheiten parallel umherdirigieren darf, verdient einen Drden. Auch die ungewöhnliche Truppenzusammenstellung bläst frischen Wind in das etwas erschlaffte Genre. Das Wörtchen Taktik wird hier zudem noch ernst genommen, denn wirklich jede Aktion will wohl überlegt sein. Ein schlecht gezielter Schuß genügt, und schon sitzt der Gegner in meinem Panzer, und der bereits gewonnen geglaubte Auftrag endet in einem Fiasko.

Leider trüben einige kleine Designmängel das Bild. So gehört das Karten-Scrolling eher zu den zähen Brüdern, Den erfreulichen Umstand, daß Dunkle Manöver keinerlei Festplattenplatz benötigt. bezahlt man mit lästigen Nachladezeiten. Die treten jedesmal auf, wenn sich ein Informationsfenster öffnet.

- 4 Viele innovative Spielelemente
- Spannende Story
- TOrigineller Truppenmix
- Zähes Kartenscrollina
- Mäßige Animationen und Zwischenseauenzen



Komplexität; 80

Steuerung: 70 Multi-Player: 80 Spielspaß:

Einstieg: 70

PC PLAYER 4/9B 83

Dunkle Manöver im Vergleich

Drei der innovativsten Strategiespiele der letzten Zeit, in denen es Zug um Zug voran geht, treten auf dieser Vergleichsseite gegeneinander an.

Dunkie Manöver (Spielspaß 72)



Ounkle Manöver: Die Wahl des Einsatzgebietes erfolgt nach einer kurzen Missionsbeschreibung über eine Übersichtskarte, hier ist eine Wintermission angesagt.

Jagged Alliance (Spielspaß: 85)



Deadly Games: Vor dem Einsatz wird das Gebiet in der Übersicht angezeigt, dort erfolgen ausführliche Beschreibungen nebst einer Vielzahl kleinerer taktischer Tips.

incubation (Spielspaß: 80)



Incubation: Vor dem Auftrag gibt es eine sehr allgemeine Missionsbeschreibung, Genauere taktische Tips lassen sich auf Wunsch zusätzlich anzelgen.





Dunkle Manöver: Zwecks Beschreibung von Gegenständen und Einheiten werden photorealistische Bilder mit detaillierten Informationen eingeblendet.



Deadly Games: Ähntich wie in einem Rollenspiel verfügt jeder Charakter über ein separates Inventar, Jeder Gegenstand kann mittels rechter Maustaste angesehen werden.



Incubation: Im Inventar wird ausführlich auf die Vor- und Nachteile einzelner Waffen eingegangen, Die Einheiten verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften,





Dunkle Manöver: Innerhalb einer Runde kann beliebig oft zwischen den einzelnen Einheiten umgeschaltet werden. Kleine Symbole informieren über die Schäden.



Deadly Games: Während der Bewegung können die Einheiten beliebig oft gewechselt werden, so daß sich etwa ein Söldner einen Teil davon bis zum Rundenende aufhebt.



Incubation: Nicht verbrauchte Bewegungspunkte verfallen, nachdem man die Einheit gewechselt hat. Die Änderung der Blickrichtung ist dagegen gratis.





Dunkle Manöver: Herumstehende Utensilien wie Schiffe oder Häuser sind praktisch nur Zierrat oder allenfalls Hindernisse, die es zu umgehen gilt.



Deadly Games: Bäume und Felsen schauen zwar nicht gut aus, bieten aber Schutz vor feindlichem Beschuß. Wälder bieten zudem ausgezeichnete Verstecke.



Incubation: Mauern, Türen und Fässer sind wichtige taktische Hilfsmittel. Fässer lassen sich manchmal verschieben und explodieren auf Reschuß

Jack Jazzrabbit 2

Passend zur Österzeit hoppelt ein altbekannter Hase namens Jazz Jackrabbit auf die Spielergemeinde zu. Zum Leidwesen der Gefräßigen versteckt er allerdings keine bunten Eier, sondern rast und springt durch hochauflösende Level.

Vor etlichen Jahren präsentierte Apogee mit »Jazz Jackrabbit« ein solides Geschicklichkeitsspiel, das nicht mit Spielwitz und tollen Bonusleveln geizte. Damals war das Karnickel-Gehoppel mit Seitenansicht eine kleine Sensation; Hüpfspiele galten auf PCs als Rarität. Jetzt zauberten die Programmierer ihr Kaninchen erneut aus dem Zylinder, spendierten ihm hochauflösende Welten und stellten ihm einen Partner namens Spaz zur Seite.

Dieser unterscheidet sich jedoch nur durch eine andere Farbe von seinem Kumpan Jazz.

Gleich zu Beginn sorgt das altbekannte Musikstück für wohlige Nostalgie und erinnert an den harten Kampf gegen Oberbösewicht Devan Shells, welcher nach der Macht über das ganze Universum griff. Zum Dank für seine Heldentaten aus dem ersten Teil wird Jazz zum Prinzen gekrönt und muß sich nach ausreichenden Huldigungen wieder als Superheld beweisen. Diesmal steht die Zerstörung einer Zeitmaschine an, die abermals von Devan Shells gebastett wurde.

Flugs schreiten Sie zur Tat und werden gleich im ersten Levelt von einem schönen Tutorial begrüßt. Sofort sticht die neue Grafik ins Auge und offenbart den ersten Malus: Jazz ist durch die höhere Auflösung geschrumpft und büßt somit viel von seinem Knuffelcharme ein. Gleichgeblieben sind die vielen unterschiedlichen Aktionen, die der heroische Charakter beherrscht. So können Sie neben dem bekannten Springen und Rennen auch fliegen und schießen. Letzteres ist besonders wichtig, um Feinden wie Schildkröten oder rabiaten Rentnern den Garaus zu machen. Beim Kampf gegen die Bösewichte fällt bald das zweite Manko auf:



Im Mehrspielermodus rösten Sie sich gegenseitig oder machen ein spannendes Rennen.

nicht erkennen kann. So verbergen sich lila Fledermäuse in den braunen Wänden und warten nur darauf, ein unvorsichtiges Häschen zu
erhaschen. Die Folge ist der traurige Verlust eines Herzchens. Diese
Lebenspunkte werden Sie noch viel
häufiger abtreten, da sich der kleine Mümmler etwas schwammig
steuern läßt. Beispielsweise hält
der pelzige Freund nicht sofort an,



In späteren Leveln lehrt Zusatzhase Spaz grünen Omas mit Raketen das Fürchten.

wenn Sie die Laufen-Taste loslassen, sondern schlittert noch ein wenig weiter. Bei der für Jazz typischen hohen Geschwindigkeit stellt dies ein nicht zu unterschätzendes Problem dar.

Trampolins, zum Hangeln geeignete Seile und beschleunigende Stangen katapultieren Sie über weite Strecken und manchmal in einen Bonusraum. Damit Sie bei solcherlei rasanten Aktionen nicht unverhofft auf eine Überzahl an Feinden geraten, können Sie den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. Wer keine Lust hat, die rund 40 Level alleine durchzuspielen, vergnügt sich mit bis zu sieben weiteren Spielern im Mehrspielermodus. (ps)

Philipp Schneider

unter den Grafi

Jazz Jackrabbit ist zwar ein Klassiker unter den Jump-and-runs, kann aber in der Neuauflage gewisse Schwächen nicht verbergen. Was ich besonders schade fand: Der olle Hase kann keineswegs mit dem Charme eines Croc oder eines Tonic mithalten kann. Gegen die moderne 30-Konkurrenz sieht unser Hasenheld trotz hochauflüsender Grafik etwas atlibacken aus.

Alles in allem ist Jazz 2 ein nettes Jump-and-run für nostalgisch gestimmte Hoppel-Freunde. Kratzer bei Steuerung und Leveldesign nagen aber an der Spielspaß-Wertung. + Hochauflösende Grafik

FEnthält Vollversion von Teil 1

Fiese
Positionierung der
Feinde



O E M. VERSION

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Incoming

Der nächste Angriff auf den Grafikthron kommt von Rage Software. Eine erste OEM-Version des fulminanten 3D-Geballers »Incoming« läßt einiges für die in Kürze erscheinende Vollversion erwarten.

E inige Wochen vor dem eigentlichen Release taucht das Action-Feuerwerk »Incominge still und heimtlich als Hardware-Beilage auf. Bei der AGP-Grafikkarte Hercules Thriller (ca. 450 Mark) und der Renegade 30 von Jazz Multimedia (ebenfalls ca. 450 Mark) liegt eine sogenannte OEM-Version von »Incoming« bei. Laut Hersteller Rage bietet diese Vorabfassung, die man einzeln nicht kaufen kann, etwa 50 Prozent der Features und Komplexität des fertigen Spiels. Und das soll Mitte April als normales Stand-alone-Produkt (also ohne Hardware-Paket und zum Normalpreis) in den Händlerregalen auftauchen. Da sich diese Vollversion in vielen Punkten ändern soll (siehe Kasten), verzichteten wir aus Fairneßgründen auf eine genaue Bewertung der OEM-Fassung. Wir haben sie aber schon einmal intensivangespielt und bereits erste Eindrücke gesammelt.

Unverändert bleibt in jedem Fall die atemberaubende Hintergrundgeschichte »Alliens greifen die Erde an«. Der werte Spieler schießt reihenweise UFOs ab; von »Space Invaders« unterscheidet Incoming immerhin die Tatsache, daß alle Außerirdischen-Ausmärz-Aktionen in schnuckeliger 3D-Kulisse stattfrinden. Die



In wenigen Sekunden vertuscht unsere Rakete die Existenz dieses UFOs effektiver, als es die USA-Regierung je könnte.



Die Lensflare Effekte geben dem flachen Spielgeschehen eine unglaubliche grafische Tiefe.



alte Formel »Blickkontakt gleich leerer Raketenschacht« gehi noch immer problemlos auf.

Damit das stete UFO-Wegputzen nicht langweitig wird, teilt Ihnen das Militär für jeden Einsatz ein neues Fahrzeug oder einen Rieger zu. So düsen Sie im Hovertank über Stock und Stein, mit dem Hubschrauber durch die Wolken oder sitzen schlicht und ergreifend in einem Geschützturn, um näherkommende UFOs mit der Plasmakanone zu bearbeiten. Die Vehikel unterscheiden sich nahellegenderweise durch ihre Manövrierbarkeit (ein Panzer hebt höchstens in einem Minenfeld vom Boden ab) und durch ihre individuelle Steuerung. Schub und Bremse funktionieren beispielsweise bei Düsenjet und Hubschrauber genau entgegengesetzt. Jedes der zu absolvierenden Szenarien ist in sechs Missionen eingeteilt, die Sie an beliebiger Stelle speichern dürfen. Der umfandreiche Mehrspielermodus Lißt noch bis zum Stand-

Warten auf die Vollversion

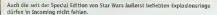
Schenkt man den Versprechungen der Entwickler von Rage Glauben, hat die im April erscheinende Stand-alone-Version nur noch den Namen mit dem OEM-Incoming gemein. Aus diesem Grund erthatten wir uns bis auf weiteres einer Wertung. Konkret sind fogende Verbesserungen gegenüber der OEM-Rassung geglacht.

- 65 zusätzliche Missignen in zwei neuen Szenarien.
- Sprachausgabe der Kommunikation von Aliens und Menschen.
- Strategische Übersichtskarte, auf welcher der Spieler atliierte Truppen befehligt.
- Weitere Fahrzeuge, etwa Torpedo-Boote, F-22-Jet oder AH1.
- Eine größere Anzahl verschiedener HUOs (inklusive UFO-Interleurs).
 Neue Grafikeffekte: Fogging, animierte Oberflächen (Himmel, Unter-
- grund), Schattenwurf.

 Mehrspielerfunktion mit Split-Screen-Modus.
- AGP nicht zwingend erforderlich; Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten.







ablegen. So funktioniert die OEM-Version von Incoming rein theoretisch auch auf Computern ohne spezielle AGP-Grafikkarte. Diese produzieren wegen der noch nicht vorgenommenen Anpassung jedoch Darstetlungsfehler en masse. Einen Pentium II benötigen Sie ebenfalls nicht zwingend. Da aber die komplette Vektorberechnung eine Sache des Prozessors bleibt und diese

in Incoming sehr aufwendig ausfällt (viele Objekte wie Raumschiffe, Raketen, detaillierte Explosionen), sollte in Ihrem Computer das schnellste stecken, was der heutige Markt bietet. Inwieweit sich die Technik bei der Vollversion ändert, die auch 3D-Beschleuniger unterstützt, muß unser Test in einer der nächsten Ausgaben klären. (vs)

×1

alone-Incoming auf sich warten. Die von uns angespielte Ver-

sion unterstützte noch keine 3D-Karten, nutzte aber hem-

mungslos die neue AGP-Technik. Der AGP (Accelerated Graphics

Port) zeichnet sich durch eine im Gegensatz zu PCI erhöhte Band-

breite (266 MByte) und Taktfrequenz (66 Mhz) aus. Vor allem

kann diese Schnittstelle Texturen direkt im RAM des Computers

Eine der originiellen Abweichungen vom »Zerstören Sie alles«-Prinzip: Vernichten Sie zunächst die Generatoren ... und dann erst den Rest!



Zu Boden, zu Wasser oder in der Luft: Böse fliegende Aüens in lustige fliegende Brocken zu verwandetn steht an der Tagesordnung.

Volker Schütz

Feiner Rauch kräuselt sich über schwer arbeitenden Plasmageschützen. Raketen ziehen einen beeindruckenden Schweif, um nach wenigen Sekunden krachend im Heck stromlinienförmiger Raumschiffe einzuschlagen. Ein Explosionsring und dampfende Brocken, mehr bleibt von der Bedrohung der Erde nicht übrig. Verzückt seufzend sitze ich vor Kollege Köglmayrs Pentium-II-System und schmiede Pläne, die mit Strumpfmaske. Revolver und einen Kreuzschlitzschraubenzieher verbunden sind. Vielleicht gibt es ja auch eine unauffälligere Methode, um an ein Motherboard samt AGP-Grafikkarte zu kommen? Dieser Art grübelnd und dabei ganz unschuldig dreinblickend, fahre ich mit meinem Feldzug gegen das extraterrestrische Kroppzeug fort.

Sche Angbezeg durch between vollen Stunde stelle ich erleichtert fest, daß es eine gute Idee war, mit der überstürzten Fledderung kollegialer Hardware zu warten. Sobald nämlich die letzten Funken des dargebotenen Feuerwerks versprüht und die optischen Rauchtähnen verzogen sind, bleibt nichts weiter als eine spieltechnische Ruine: gelechhleibende Missionen, gewöhnungsbedürftige Steuerung und ein beschränkt Intelligentes Grundkonzept. Hoffentlich wird bis zum Erscheinungstermin der Stand-alone-Vollversion ein Spiel um diese herrliche Gränkdenen grogrammiert.

*** Gewalti-

ge Grafik

Enorme Effekte

Explosionen zum Knuddeln

Bedienungsschwächen

Noch windiges Spieldesign Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene



onic Trouble

4

Vorgeschmack auf UBI-Softs neues 3D-Hüpfspiel, In einer ersten OEM-Version ist »Tonic Trouble« im Verbund mit Intels Pentium-II-Prozessor zu haben.

ls gängige Vorboten des Frühlings gelten gemeinhin knospende Krokusse

und auf Honigfang gehende Brummelbienchen. Die Vorboten von neuen PC-Spielen scheinen OEM-Versionen zu werden: Vorabfassungen von Programmen, die erst ein paar Monate später in einer erweiterten Stand-alone-Version »richtig« auf den Markt kommen, Neben »Incoming« zeigte diesen Monat auch

UBI-Softs Jump-and-run »Tonic Trouble« frühreif Flagge, Wir haben uns schon einmal die OEM-Version angesehen, die derzeit nur in einem Bundle mit einem 233 MHz starken Pentium-II-Prozessor angeboten wird, Preis des Intel-Päckchens: ca. 500 Mark.

Unser Held Tonic hat es auf alle Fälle nicht leicht. Zuerst betrügt ihn seine Angebetete mit einem muskulösen Schläger, dann trinkt der kleine Außerirdische auch noch eine seltsame Flüssigkeit, die unheimlich leuchtet. Da der Geschmack dieser Erfrischung nicht ganz so berauschend ist wie erwartet, befördert Tonic das mysteriöse

Getränk per Müllschlucker direkt auf die Erde. Wie es der Zufall so will, wird auf diesem heimeligen Planeten gerade ein betrunkener Wikinger aus einer Kneipe geschmissen und nippt ebenfalls an der leuchtenden Flüssigkeit. Die Folge ist unvorhersehbar und grausam: Erstens verwandelt sich der vorher so freundliche Nordmann in einen gemeinen Bösewicht, Zweitens gelangt ein Tropfen des Trunks in einen Bach und verändert damit die Welt, wie

wir sie kennen, in erheblichem Ausmaß. Schafe fangen an zu Hier sehen Sie den knuddeli-









Die Erde wird von einem Raumschiff umkreist, in dem sich unser Held Tonic vor Herzschmerz verzehrt. Da aber nun seine große Liebe einen neuen Freund gefunden hat (1), flüchtet der kleine Held schnell vor dessen Muskelpaketen in einen seltsamen Raum, Hier versteckt sich eine mysteriöse Flüssigkeit, welche sogleich probiert wird. Als diese

komische Strahlen aussendet (2), wirft der Außerirdische sie in den Müllschlucker. Die Folgen sind unvorhersehbar: Ein Wikinger kostet ebenfalls von dem Trank und wird dadurch unglaublich böse. Da nun auch ein Tropfen des Liquides in einen Fluß gelangt, gerät die gesamte Welt aus den Fugen (3]. Tonic wird nun für sein schweres Vergehen angeklagt (4) und muß dem Missionsplan folgend per Raumschiff den Trank zurückholen. Der Anflug auf das Heim des Bösewichts gelingt (5), jedoch segelt unser Held nur knapp an der Flüssigkeit vorbei und vollführt eine Bruchlandung im kühlen Norden (6).

> fliegen, Häuser hüpfen und alles wird schrecklich grellbunt. Selbstverständlich wird Tonic wegen dieses Vergehens der Sicherheitsstufe 17 zur Rechenschaft gezogen und muß den Trank wieder zurückerobern. Bei einer ersten Bergungsaktion geht jedoch alles schief, und das knuddelige Alien stürzt in der Arktis ab.

Warten auf die Vollversion

Die Tonic-Trouble-Version, die Intel mit den neuen Pentium-II-Prozessoren austiefert, ist schon voll spielbar. Allerdings soll es laut UBI-Soft noch zahlreiche Änderungen bei der Vollversion geben, die Mitte des Jahres in den Softwareläden auftauchen wird. Aus diesem Grund war es uns nicht möglich, eine endgültige Wertung abzugeben. Hier einige Features, die sich gegenüber der OEM-Fassung ändern sollen:

- · Zehn umfangreiche Spielwelten.
- Über 40 Charaktere.
- Pentium-II-Prozessor kein Muß; das Spiel soll dann auch auf einem Pentium/120 mit 30-Beschleunigerkarte laufen.
- . An der Grafik wird generell noch gearbeitet.
- Kurzauftritt von Ravman.
- Zusatzlevel k\u00f6nnen \u00fcber die Webseite von Ubi-Soft downgeloadet
- Möglicherweise noch kleine Änderungen beim Spieldesign (z.B. mehr Puzzles) und der Steuerung.

gen Helden Tonic in voller Pracht



Hurtig springt eine böse Möhre aus dem Boden, um Jagd auf kleine Aliens zu machen.



Was ein Tropfen Flüssigkeit so alles anrichten kann: Man beachte die gesunde Farbe des Wassers.

Nach dieser brillanten Introsequenz werden Sie in die fröstelnde Kälte der arktischen Gefilde katapultiert. Schon der erste Level weiß zu begeistern: Eine rasante Fahrt auf einer Metallschüssel fordert zum eifrigen Sammeln von

Lebensherzchen auf und endet abrupt in einem kühlen See. Wandert man durch das Tor zu Level Nummer zwei, wird man sogleich von einem riesigen, grell bunten Dinosaurier begrüßt, der eine Brücke eifersüchtig bewacht. Flugs flüchten Sie vor diesem und erleben danach die Welt von Tonic Trouble in ihrer ganzen bunten Schönheit. Hell erleuchtete Seen zieren die Landschaft und eine prachtvolle Dschungelweit will erforscht werden. Selbstverständlich stapfen Sie nicht allein durch die Gegend, sondern werden von aggressiven Karotten, Pilzen und anderem hinterlistigen Gemüse attackiert.

Besonders auffallend an allen Charakteren sind die geschmeidigen Animationen, die mit viel Liebe zum Detail erschaffen wurden. So gucken zum Beispiel die Mördermöhren zuerst vorsichtig aus dem Boden und springen dann mehr oder weniger geschicktaus der Erde. So manches übel gelaunte Riesen-Radieschen schlägt mit einer Gabel wild um sich und dreht sich dabei des öfteren um die eigene Achse. Bei solch furchteinflößenden Feinden ist natürtich Vorsicht geboten und ein eiliger Sprint angesagt. Tonic ist ähnlich wie Rayman gebaut und somit perfekt auf Eingeres Rennen abstimmt. Frei von jeglichen Beinen oder Armen baumeln die Hände und Füße scheinbar schwerelos in der Luft und pendeln beim Springen oder abruptem Abbremsen hin und her. Auch die Kopfform ist aerodynamisch gehalten und weist Ähnlichkeiten mit einer Liffaß säule auf. All diese niedlichen Kom-



Allerlei seltsame Kreaturen säumen die Welt von Tonic Trouble wie diese riesige, perfekt getarnte Echse.



Das erste Level überzeugt durch Geschwindigkeit und viele Abkürzungen.

ponenten machen Tonic mit seinen großen, traurigen Augen zu einem wundervoll knuddeligen Charakter, den man sofort ins Herz schließt. Wenn er sich dann genüßlich kratzt, mit seinen dicken Füßen stapft oder sich zufrieden die Brust tätscheit, kann man sich ein Schmunzeln kaum verkneifen.

Die Grafik der für Pentium II optimierten OEM-Version bietet auch ohne Beschleunigerkarte tolle Licht- und Schatteneffekte, Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und gnadenlos kräftige Farben. (os)

Philipp Schneider

Der kleine Tonic weiß mit seinem putzigen Aussehen gleich von Anfang an zu begeistern. Auch die erfrischend neuen Gegner heben sich von dem normalen Einerlei deutlich ab. Besonders schön finde ich die nette Musikuntermatung und die hübsche Grafik, die auch ohne 3Dfx-Support sehr gut aussieht.

Es ist jedoch zu beachten, daß diese Version sich von dem endgültigen, fertig verpackten Spiel deutlich unterscheiden wird. Mehr dazu im nebenstehenden Kasten. Aus diesem Grund verknelfen wir uns auch eine Wertung für die DEM-Fassung, Ich wage aber jetzt schon zu behaupten, daß Tonic Trouble großes Potential hat.

- Sehr sympatischer Charakter
 - 4 Ausgefallene Gegner
 - Noch
 etwas
 hakelige
 Steuerung

Uhik

Mit einer ambitionierten Strategie-Adventure-Mischung haucht Cryo einem klassischen SF-Buch neues digitales Leben ein. Doch hinter der blendenden Fassade von Ubik blättert der spielerische Putz ein wenig ab.

ach der Buchvorlage des SF-Schriftstellers Philip K. Dick entwickelte Cryo das Strategiespiel »Ubik«. Die darin erzählte Geschichte ist im Jahr 2019 verankert und dreht sich um die Existenz von Menschen mit außergewöhnlichen psychischen Kräften. Die

sche Begabungen wie die Beeinflussung anderer Lebewesen in recht eigennütziger Weise, Als Folge wachsen die Spionageaktionen zwischen einzelnen Konzernen auf eine unerträgliche Zahl an. Da allerdings auch in der Zukunft

Industrie nutzt prakti-



der Handlungsträgerinnen.

Menschen existieren, die in jeder Situation ihren eigenen Vorteil sehen, entsteht die sogenannte Runciter Association. Das lukrative Ziel dieser Institution ist die Ausrottung aller Individuen, welche der übersinnlichen Industriespionage frönen. Während Sie in den ersten Einsätze lediglich mit dem bei Runciter angestellten Joe Chip gegen die Hollis Cooperation in den Kampf ziehen, überstürzen sich im weiteren Spielverlauf die Ereignisse. Prinzipiell geht es darum, mit einer Gruppe von fünf Agenten etwaige Widersacher in Echtzeitgefechten auf Eis zu legen. Zunächst einmal müssen Sie Ihre kleine Armee rekrutieren. Zur Auswahl stehen zwei Grundtypen, nämlich Psi- und Phi-

Philip K. Dick

Philip Kindred Dick (1928-1982) ist der Autor von »Do Androids dream of electric sheep« (1968), der literarischen Inspiration zu Ridley Scotts Kinofilm »8lade Runner«. Dick schrieb zu Lebzeiten mehr als 40 Romane und etliche Kurzgeschichten. Auch Filme wie »Screamers« und »Total Recall« basieren auf Konzepten des bekannten SF-Autors. 1963 gewann er mit dem Roman »The Man in the High Castle« den renommierten »Hugo Award«.

Sollten Sie sich intensiver mit Philip K. Dick beschäftigen wollen und einen Anschluß ans Internet besitzen, dann besuchen Sie doch einfach die deutschsprachige Ubik-Homepage http://www.ubik.de.



▲ In der nicht ganz so fernen Zukunft kämpfen Sie mit schwerbewaffneten Einheiten gegen feindliche Betriebsspionage.



Das eigentliche Schlachtfeld erblicken Sie aus der Sicht einer wahlweise automatisch schwenkenden Kamera.

Agenten. Während erstere von ihrem persönlichen Repertoire der insgesamt 60 mentalen Fähigkeiten Gebrauch machen, setzen letztere schlicht und ergreifend auf rohe Waffengewalt.

Beide Gruppen lassen sich weiter aufsplitten: Die übersinnlich begabten Agenten gibt es beispielsweise in verschiedenen »Güteklassen«. Sie unterscheiden sich durch Anzahl und Qualität der ihnen gegebenen Psi-Fertigkeiten, gleichermaßen aber auch durch die Höhe ihrer Gehaltsforderung. Gerade der letzte Punkt ist bei dem begrenzten Budget, das die Runciter Association für jeden Auftrag gewährt, nicht unerheblich. Die körperlich aktiven Agenten gibt es ebenfalls in diversen Ausführungen: Scouts, Mediziner, Soldaten, Veteranen oder auch Scharfschützen stehen bereit, um unter Ihnen zu dienen und dem Feind entgegenzutreten. Bevor es aber soweit ist, sollten Sie Großzügigkeit beweisen und Ihren Truppen die passende Ausrüstung mit auf den Weg geben. Ohne Handfeuerwaffen, Granaten, Panzerkleidungen oder Energieschilde haben die armen Kerle die gleichen



▲ Im Hauptquartier erhalten Sie Ihre Einsatzziele biswellen auch in gerenderten Sequenzen präsentiert.



Schöne Cut Scenes führen die Handlung weiter und leiten in die abwechslungsreichen Missionen ein.

Überlebenschancen wie ein Playmobil-Soldat in einer Stahlgießerei. Neben diversen Waffen steigern Kommando-Chips, welche Sie ebenfalls gegen das nötige Bargeld erwerben, die Effizienz Ihrer Leute.

Sind alle Vorkehrungen getroffen, instruiert Sie Ihr Vorgesetzter über die Ziele des neuesten Auftrags. Dann beginnt das eigentliche Spiel: Innerhalb der 15 vorhandenen Lokalitäten treiben

Volker Schütz

Im Technik- und Strategiepart greifen bei Ubik Schwächen wie Zahnräder Inelinander und bringen das Spielspaßgetriebe arg zum Knirschen. Es beginnt mit der Tatsache, daß Sieg oder Niederlage weniger vom taktischen Kalkül innerhalb eines Auftrags als von der korrekten Ausrüstung des Einsatztrupps abhängen.

Für eine Intensivierung des ohnehin schweißtreibenden Schwierigkeitsgrads sorgen die unglücklichen Kameraelinstellungen (sowohl manuell als
auch automatisch unübersichtlich). Passenderweise lautet Uhiks Untertille Jrouble knows
where you are- immerhin einer, der es weiß.
Durch oben genannte Mängel sterben line Manens schneller, als ein Kaninchen Myxomatose
buchstäbieren kann. Somit wäre eine professionelle Speicherfunktion winschenswert gewesen.
Aber nein: Ubik ballert völlig wahllos Spietstände
auf die Festplatte, was den Neustart eines geschelterten Auftrage erheblich erschwert.

All diese Mankos stehen Im krassen Gegensatz zu den wirklich originiellen und gut durchachten Elementen Ubiks. Etwa die telegründige Hintergrundgeschichte, in Szene gesetzt durch sehenswerte Renderfillme, die interessanten Adventure-Abschnitte und die extrem abwechslungsreichen Missionen. Sie sind gute Gründe, um die Zähne zusammenzubeißen und Joe Clips Bestrebungen weiterhin zu unterstützen.

+ Abwechslungsreiche Missionen

- Gelungene Geschichte
- # Schöne SF-Atmosphäre
- Katastrophale Kamera
- Lächerliche Speicherfunktion
- Eingeschränkte Kl



Zwischen einzelnen Aufträgen kommt es zu Adventure-artigen Sequenzen.



Sie die fünf Agenten in den Kampf mit gegnerischen Einheiten. Hierbei stellt die automatische (optional auch manuell gesteuerte) Kamera den Kriegsschauplatz und die darauf befindlichen Recken aus verschiedenen Perspektiven dar. Per Mausklick geben Sie den Marsch- oder Angriffsbefehl.

Ubik bietet auch Abschnitte, durch die Sie Joe Chip in rein friedlicher Mission steuern und die grundsätzliche Adventure-Ähntichkeiten aufweisen. So muß sich Ihr Held zu Beginn mit seiner
Psi-begabten Kollegin Pat herumplagen, bevor er mit dem taktischen Gemetzel fortfahren darf. Aufmerksamkeit verdient ferner die außergewöhnliche Save-Funktion. Ohne daß Sie darauf
Einfluß haben, speichert sie den Fortschritt ihrer Aufträge. Sie
können also nicht selber bestimmen, an welchen Stellen exakt
der Zwischenstand gesichert wird. (vs)



Die Künstliche Intelligenz Ihrer eigenen Mannen führt stellenweise zu eigenständigen Reaktionen, welche das Kampfachiet oftmals in ein unüberschaubares Gewusel verwandeln.

Hersteller: 3D-Karten: -Beta vom Februar '98 Testversion: Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM Betriebssystem: Windows 95 Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Plaver: Pentium/166, 32 MByte RAM Ca.-Preis: 70 Mark Grafik: 70 70 1111111 Sound: Einstieg: 60 IIIIII Komplexität: 70 Steuerung: 30 Multi-Player: Spielspaß:

PC PLAYER 4/98

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Formel 1 '97

Nur für 3D-Karten: Mit einer Neuauflage seiner Action-orientieren Formel-1-Simulation startet Psygnosis in die nächste Rennsaison.

Das Rennspiel »Formel 1« schrieb letztes Jahr ein kleines Stütückenen Software-Geschichte: Es war der erste große Profi-Release, der eine 3D- Beschleunigerkarte zwingend voraussetzte. Was damals noch eine kühne technische Pioniertat war und große Teile der Zietgruppe ausschloß, ist heutzutage bei einem Rennspiel fast schon eine Selbstverständlichkeit. Die Geschwindigkeitsvorteile, die diese Technologie erbrachte, mag

niemand mehr missen. Von daher verwundert es wenig, daß auch die neue Version »Formel 1 '97« ohne Zusatzkarte erst gar nicht aus der Box kommt. Im Prinzip werden alle Direct3D-kompatüblen Modelle unterstützt; es gibt jedoch auch optimierten Glüde-Support. Über den Umweg Direct3D droht Ruckelgefahr; eine 30Fx-Karte sorgt Glüde sei Dankfür besseres Tempo.

Wie ehedem gibt es zwei grundsätzliche Spielmodi: Arcade und Grand Prix. Beginnen wir mit der Arcade-Version. Unbelastet von den Hemmnissen verwirrender Basteleien am eigenen Fahrzeug, geht es hier allein um die seit einiger Zeit sprichwörtliche Freude am Fahren. Unkaputtbare Boliden, die dank gutmütigem Fahrverhalten selbst Novizen hinter dem Lenkrad nicht zu viel abverlangen, Können über die 17 Kurse der Saison 1997 gescheucht werden. Tatsächlich liegen Sie so sicher auf ihren vier Rädern, daß es fast immer den besten Weo darstellt, bei Schikanen die



Nur allzu leicht geraten die Fahrzeuge ein wenig aus dem Takt, wenn sie zu dicht an die Leitplanken oder Reifen der Gegner kommen.

Trotz

aller Risikofreude
sieht
Alesi im
Moment
kein
Durchkommen.
Abwarten
und Tee
durch den
Helmstrinken.

um möglichst we-

155

MEDITERE



Psygnosis hätt an der Idee fest, daß Sie keinen Rückspiegel haben, sondern so nach hinten gucken müssen.



Abkürzung übers
Grün zu wählen,

In dieser Perspektive haben Sie den besten

nig Geschwindigkeit zu verlieren. In der »Time-Attack« fahren Sie ihr Fahrzeug einfach nur zu Übungszwecken im Kampf gegen die Uhr, im eigentlichen Rennen dann auch noch gegen 21 Gegner. Die einzelnen Rennställe sind mit ihren Schmuckstücken anwählbar und unterscheiden sich in vier Kategorien voneinander: Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigungsvermögen, Straßenlage und Bremsvermögen. Tatsächlich meßbare unterschiedliche Erfahrungen mit den Fahrzeugen halten sich aber in engem Rahmen. Daß es sich um den unkomplizierten Arcade-Modus handelt, ist außerdem daran zu erkennen, daß das stärkste Fahrzeug der letzten Saison, der Williams Renault, keineswegs in allen Kategorien auch die besten Werte aufweist. Nach Wahl eines Ihnen sympathischen Fahrers - editieren ist auch drin - haben Sie dann ganz ohne Qualifikation die Aufgabe, das Feld von hinten aufzurollen. Außerdem sind gewisse Checkpunkte in angemessener Zeit zu erreichen. Sonst stoppt der unerbittliche Computer Thre Fahrt und teilt in ermutigender Digitalschrift mit,

Im Grand Prix-Modus geht's dann mehr ans Eingemachte. Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade legen latentem Handwerkertrieb mehr und mehr Einstelloptionen offen. Angefangen mic Offensichtlichkeiten wie Schaltung und Reifenwahl geht dies über die Dicke der Bremsscheiben bis hin zur Flügeleinstellung. Wer aber durch »Grand Prix 2« oder »F1 Racing« gestählt ist, wird

daß Sie es doch noch mal versuchen können.





Die Kräfte der Natur wirken auch im hochtechnisierten Motorsport. Hier stellen sich ein starker Regenguß sowie Staubwolken einem ungehemmten Blick auf die Schönheiten der Rennstrecke in den Weg.

kaum in Verlegenheit geraten. Im Rennen selbst bestehen auch einige Unterschiede. Neben der nun anstehenden Qualifikation und dem

strategischen Element des Boxenstopps hat sich auch die Skala der Anzeigen für den Fahrer geändert. Keine ablaufende Fahrzeit mehr, statt dessen haufenweise Informationen über den Abstand zum vorausfahrenden Fahrer und ähnliches, Außerdem kann das Fahrzeug auch beschädigt werden, Motorpannen erleiden und in Gewitterwolken geraten. Die Regenmassen, die vom Himmel fallen, sind dermaßen gewaltig, daß Sie kaum weiter als über die eigene Frontspitze Ihres Boliden lugen können. Psygnosis hat das Abenteuer »Regenfahrt« sehr beklemmend eingefangen, das Fahrverhalten ändert sich jedoch nicht so gravierend. Anzumerken bleibt zudem, daß viele Rennstrecken auch in der Einstellung Grand Prix leicht vereinfacht dargestellt werden.

Udo Hoffmann

Ein kleines dickes Teufelchen saß, wie das in unserer Redaktion ja so üblich ist, zu Beginn feist grinsend auf meiner finken Schulter: »Schau Dir die Geländetexturen an. Die poppen selbst in der höchsten Detaileinstellung noch stark auf. Der optimale Temporausch ist das auch nicht; die Direct3D-

Grafik lahmt - und wo ist der Rückspiegel?«

Aber der sanftmütige Engel zu meiner Rechten konnte sich mit zunehmender Spieldauer ehenfalls Gehör verschaffen: »Der Arcade-Modus hat doch einiges für sich. Wie flott man da mitten im Geschehen ist. Und die Grafik ist auf schnellen Systemen wirklich schnittig anzusehen. Begutachte die vielen Detailverbesserungen, die relativ aktuellen Fahrerdaten und labe Dein Dhr am abwechslungsreichen Soundle

Die Moral von der Geschicht': Anspruchsvolle Simulantions-Puristen wenden sich besser UBI-Softs »F1 Racing« zu oder drehen bei »CART Precision Racing« ihre Runden. Wer eher eine Art »Need for Speed mit Formel 1« sucht und ein dickes 3Dfx-System hat, wird dem neuen Psygnosis-Rennspiel einiges abgewinnen können. Adrenalinschubfördende Formel-1-Atmosphäre wird in charmantem Gewand geboten. Kein Schwergewichtsmeister, der da das asphaltierte Parkett betritt, aber ein sauber austrainierter Mittelgewichtler,

- * Aktuelle F1-Simulation
- 🕶 Rasantes Fahrgefühl
- Leicht 🗭
- zu lernen
- 🗣 Gute Präsentation
- Steuerung genügt höchsten Simulations-An sprüchen nicht
- Umständliche Menüs

Mittels einer ganzen Anzahl an Perspektiven von hoch oben bis an der Schnauze des Wagens können Sie leicht einen für Sie optimalen Blickwinkel erhalten. Zusätzlich sorgt eine gut hörbare Zuschauerkulisse für das richtige Renn-Feeling, Wenn Sie nach dem langen Weg durch den dunklen Wald von Hockenheim das Motodrom erreichen. können Sie vielleicht nachvollziehen, warum die richtigen Fahrer bei der Durchquerung jedesmal eine Gänsehaut bekommen. Inshesondere durch das Ausnutzen von Stereoeffekten und Raumklang passable Boxen vorausgesetzt - klingen die virtuellen Fans sehr lebensecht, Außerdem erhalten Sie hei Bedarf Informationen von Ihrer Boxencrew, stilecht über Funk, Zwei





Die Daten sind auf dem Stand der 97er-Saison. Alle Fahrernamen können Sie kurzerhand ändern.

Fernsehkommentatoren geben relativ beständig Kalauer und Informationen zum Rennen von sich. Jochen Maas und Heiko Waßer greifen in der deutschen Version zum Microphon, (uh)



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Liberation Day

Wer meint, rundenbasierte Strategiespiele wären von Natur aus schwerblütig, der wird von Interactive Magic eines Besseren belehrt. Mit »Liberation Day« taktiert es sich so locker-flockig, wie man es in diesem Genre nur selten sieht.

Genau wie in einem Kinohit ähnlichen Namens erwehrt sich auch bei »Liberation Day« die friedliebende Menschheit der Angriffe expansionstisterner Aliens. Die Taurianer haben bereits beim Vorgänger »Fallen Haven« Unruhe gestiftet, neu hinzu gekommen sind zwei weitere aggressive Rassen, die es nacheinander zu besiegen gilt. Als Solospieler übernehmen Sie sowohl in den neun einzeln anwählbaren Szenarien als auch in der Kampagne stets die humane Seite. Die Einzelmissionen



▲ Die Basis wird von Elektrozäunen und Wachtürmen geschützt.

bestehen ausschließlich aus einemstrategischen Teil: Innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl erfüllen Sie Aufträge, wie etwa die Verteidigung eines Gefängnisses oder die Vernichtung eines bestimmten feindlichen Fahrzeugs. Als Vorschuß gibt es dort ein wenig Handgeld. Dieses investieren Sie in technologische Verbesserungensowie einer beliebigen Auswahl der in über 60 Sorten vorrätigen Truppen.

Etwas anders schaut es bei der Kampagne aus, denn die unterteilt sich in zwei unterschiedliche Phasen, welche abwechselnd zu durchlaufen sind. Die erste Phase besteht darin, auf einer isometrischen und in zwei Auflösungen anzeigbaren Landschaft eine mächtige Basis zu

errichten. Mittels Mausklicks und der vorgegebenen Kohle errichten Sie über 70 Gebäudetypen wie etwa ein



Im rechten Minifenster stehen die restlichen Aktionspunkte und der verbliebene Rüstungsschutz des aktiven Gefährts.

Forschungslabor, einen Flughafen, eine Kaserne oder eine Werft. Diese werden durch Straßen verbunden und am besten noch mittels Verteidigungstürmen, Minen, Mauern und Elektrozäunen in eine uneinnehmbare Festung verwandelt. Anders als beim Vorgänger Fallen Haven sind die Gebäude direkt nach der Plazierung einsatzbereit, Dies ist auch nicht ganz unwichtig, denn abhängig von der zehnfach variablen Schwierickeitsstufe lan-

> cieren die Tauranier mehr oder weniger häufig Angriffe auf Ihren Stützpunkt. Wenn Sie bis dahin nicht über einen gewissen Schutz gesorgt haben, ist der Krieg verloren – selbst wenn Sie an auswärtigen Fronten von Triumph zu Triumph eilen.

> Nachdem die Basis das gewünschte Ausmaß angenommen hat (oder das Geld



Bei einem der Solo-Szenarien wird ein Gefängnis drei Runden lang verteidigt.



Ein Zeppelin setzt feindliche Fallschirmspringer über der Basis ab.



Panzergefechte in einer winterlichen Landschaft.

knapp wird), können Invasionspläne geschmiedet werden. Zu diesem Zweck rufen Sie erst mal eine Übersichtskarte auf und wählen eines der Länder, die an Ihre Grenzen anstoßen. Zu jedem Gebiet wird eine kleine Beschreibung eingeblendet der zu entnehmen ist, wieviel Geld es für die Eroberung gibt und welche Ziele ein Überfall zu erreichen hat. Manchmal müssen Sie etwa ein Minenfeld räumen, dann wieder ein Gebäude erobern oder einen Transporter abfangen. Pro erobertem Gebiet gibt es eine einmalig ausgezahlte Geldsumme, bisweilen schließen sich auch Freiwillige an, oder es gelingt der Diebstahl einer feindlichen Technologie. Sobald der Auftrag per Mausklick bestätigt wird, folgt Phase zwei. Vor dem Start der Invasion bekommen Sie erneut eine Geldsumme, deren Höhe von der Größe Ihres Besitzes und des zu überfallenden Gebietes abhängt. Bevor Sie jedoch die Knete in Panzer, Soldaten oder Schiffe verwandeln, Johnt sich stets ein Blick auf das isometrische Gelände. In winterlichen Gefilden sinkt etwa der Aktionsradius bestimmter Einheiten beträchtlich, in Dschungelwelten spielen die Soldaten ihre Stärke aus und wo immer auch Wasser zu sehen ist, da können einige Schlachtschiffe oder U-Boote nicht weit sein. Die gekauften Truppen werden in einigen markierten Zonen abgestellt, danach beginnen die im Rundentakt ablaufenden Gefechte. Jeder Mann verfügt über ein

Manfred Duy

Wer taktische Getechte im Stil der X-CDM-Serte mag, der wird auch Liberation Day in sein Herz schließen. Der wirtschaftliche Aufbau des Vorgängers wurde zugunsten der militärischen Konflikte rapide beschnitten, und das wer in diesem Falle auch gut so. Denn auf diese Weise entfällt die vormals etwas langatmige Aufbauphase fast komplett, und es geht sehr schnell ans Eingemachte auf dem Schlachtfeld.

Dort macht das Spiel von Beginn an reichlich Spaß, denn die Steuerung geht leicht von der Hand, und die abschaltbaren Animationen sorgen für einen flotten Spielverlauf. Zahlreiche unterschiedliche Aufträge sowie Zwischenereignisse vom Überfälter bis zum Gegenangriff bleten genug Abweibelung. Das ist aber nicht genug für Profis:Die werden langfristig von den etwas stereotyp ablaufrenden Gefechten etwas unterfordert, zumah iher ein ständiger Einkaufsrausch herrscht. Die Truppen sind fast nicht zu schützen und werden aus diesem Crund schockweise gekauft und verheize.

Einstelgerfreundlich

Sehr gute Bedienbar-

Abwechslungsreiche Aufträge

(→ Taktisch etwas oberflächgewisses Quantum Aktionspunkte, das entweder komplett für die Bewegung oder darüber hinaus auch
für einen oder mehrere Schüsse verbraten wird.
Von äußerster Wichtigkeit ist der Defensivmodus: Jeder Gegner, der sich während seines Zuges einer auf defensiv eingestellten
Einheitnähert, wird von dieser sofort unter
Beschuß genommen. Nur die stärkeren Panzer ver-

kraften mehrere Treffer, die meisten Einheiten nehmen bereits nach dem ersten Schuß ihren Hut. Innerhalb eines Zuges können Sie beliebig oft zwischen den einzelnen Truppen hin- und herschalten. Das ist auch bitter nötig, denn zumeist verharrt ein Großteil der feindlichen Armee im besagten Verteidigungsmodus – mit entsprechenden Verlusten für jeden blind anrennenen Angreifer. Nach jeder Runde bekommen sowohl Sie als auch Ihr Widersacher etwas Geld, das bei Bedarf in Verstärkungen investiert wird. Sollten Sie über einen Flughafen verfügen, besteht die Möglichkeit eines taktisch interessanten, aber dafür auch sündteuren Lufttransportes. Ein Hubschrauber erscheint und verfrachtet eine Ihrer Einheiten an jede beliebige Stelle.

Nachdem das Missionsziel erreicht wurde, sind Sie stolzer Besitzer ereiner der insgesamt über 50 Provinzen. Es folgt dann der Rücksturz zur Basis, dort verbessern Sie mit dem gewonnenen Geld die Waffentechnologie und bauen Ihren Stützpunkt weiter aus. Verglichen mit dem Vorgänger Fallen Haven hat sich einiges getan: Die lange Aufbauphase entfällt komplett, denn hier wechseln sich wirtschaftlicher Aufbau und Angriffsmodus in jeder Runde ab. Die vier Rassen hingegen werten mit ihren unterschiedlichen und übernehmbaren Technologien insbesondere

den neu hinzugekommenen Mehrspielermodus auf. Auch wurde die Steuerung um sinnvolle Features wie etwa eine Gruppenbewegung verbessert. Nur eines ist nach wie vor unfair: Sie selber dürfen stets nur die Länder überfallen, welche an Ihr Gebiet angrenzen, für den Computergegner gitt diese Einschränkung jedoch nicht. (md)



Invasionstruppen müssen innerhalb der gelbblauen Umrandung eingesetzt werden.

Hersteller: Testversion: Betriebssystem: Sprache: Multi-Player: Ca Preis:	Interactive Magic Beta vom Februar '98 Windows 95 Englisch (Deutsch geplant) 1–4 (Netzwerk, Internet) 90 Mark	30-Karten: - Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM
Einstieg: 8	0 111111	Vertung Sound: 70 Komplexität: 60 Multi-Player: 80

Mysteries of the Sith

Gelungene Verlängerung für den derzeit besten 3D-Shooter. LucasArts beweist mit dieser Zusatz-CD für »Jedi Knight«, daß man die spielerische Macht gepachtet hat.

ysteries of the Sith ist eine Zusatz-CD für »Jedi Knight« (Test in PC Player 12/97), wel-

che nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm funktioniert. Trotz der nahen Verwandtschaft handelt es sich um zwei getrennte Spiele, so daß weder Speicherstände noch Multiplaver-Charaktere transferiert werden können. Sie beginnen auch dieses Abenteuer in der Person Kyle Katarns, seines Zeichens Jedi-Ritter und tapferer Bezwinger des Fieslings Jerec. Haben Sie mit

ihm die ersten der noch immer recht linearen Level durchquert (dafür aber farbig beleuchtet), dringt die Kunde eines verborgenen Tempels der Sith an seine Ohren, und er macht sich sofort auf den Weg. Zurück läßt er seine Auszubildende Mara Jade, die von da an unter Ihrer Leitung den Schutz der neuen Republik übernimmt. Konkret sieht dies so aus, daß Sie mit ihr etwa den Schmugglerboß Ka'pa Hutt durch Waffengewalt zur Kooperation ȟberreden« oder mit Leib und Leben das Holocron, ein wichtiges Jedi-Artefakt, verteidigen.

Wie schon in Jedi Knight können Sie für die Absolvierung der einzelnen Aufträge zwischen der üblichen Ich-Perspektive und

T-Fighter, AT-ATs und der Falcon.

In Mysteries of the Sith gibt es alles, wonach Star-Wars-Fans verlangen.



der »Tomb Raider«ähnlichen Benansicht Ihres Charakters wählen

Aus letzterer setzen sich übrigens auch die Zwischenseguenzen zusammen, welche in Jedi Knight noch in Form digitalisierter Filmszenen abliefen. Dieser »Rückschritt« tut der gelungenen Story, die sich im Spielverlauf entwickelt und ohne große Vorgeschichte auskommt, jedoch keinen Abbruch. Ganz im Gegenteil: Zusammen mit den coolen Sprüchen der Protagonistin und dem angestiegenen Rätselfaktor ergibt sich ein sehr abgerundeter, homogener Gesamteindruck. An einer Stelle schlüpft Mara beispielsweise in dezente Verkleidung und schlägt damit aufdringlichem Kopfgeldjägergesindel ein Schnippchen. Anderenorts stibitzt sie mit Hilfe der Macht einem Gefängniswärter seinen Schlüsselhund, um aus einer Zelle zu fliehen. Es soll aber nicht der Eindruck entstehen, die 3D-Shooter-Tugen-

den von Jedi Knight wären in Mysteries of the Sith zu einer Adven-

ture-Abart mutiert, Waffen gibt es reichlich und noch immer wird bei jeder Gelegenheit davon Gebrauch gemacht, Neu hinzugekommen sind der DL-44-Blaster (im dritten Star Wars Film die Waffe der Speeder-Bike-Fahrer), das Electroskop für die Stormtrooper Rifle (praktisches Scharfschützen-

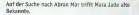


dung zu.



dach seines Wohnzimmers.

Von Plattigkeiten wie »Liebe geht durch den Magen« oder »Der Rankor hat Mara Jade zum Fressen gerne konnten wir uns nur schwersten Herzens tren-



Zubehör), die Blendgranate (Lo-Wang läßt grüßen), eine Infrarotversion des Rail Detonator, die funkgezündete Mine und das Karbonitgewehr (verwandelt Feinde in Tiefkühlkost). Außerdem stehen in manchen Levels die RMF-31 Repeating Blaster herum, bei welchen es sich um schwere, stationäre Geschütze handelt. Wo so viel neues Ballerwerkzeug existiert, fehlen natürlich auch nicht die Gegner, Schleichen doch jetzt auch AT-ST- und

Tie-Fighter-Piloten durch Militärstützpunkte und lauern abtriinnige Ithorianier in verbarrikadierten Schmugglerbehausungen. Selbst das aus dem dritten Film bekannte Rankor-Monster gibt sein fürchterliches Dehüt.

Ebenfalls neu sind einige der von der Macht verliehenen Fähigkeiten. So etwa die Force Projection, welche ein exaktes Abbild



Dem schweinsgesichtigen Wächter stehlen Sie mit Hilfe der Macht den Zellenschlüssel.

Ihres Charakters erzeugt und potentielle Gegner verwirrt, der Lightsaber Throw, der Ihr Laserschwert in eine Art Bumerang verwandelt oder auch die Force Defense, welche Ihnen im Multiplaver-Modus begrenzten Schutz

vor den Machtattacken Ihrer Mitspieler gewährt.

Apropos Multiplayer: Hier wählen die einzelnen Kombattanten nicht nur wie in Jedi Knight zwischen verschiedenen Outfits, auch die Attribute der einzelnen Charakterklassen unterscheiden sich jetzt. Da gibt es die Gruppe der Soldaten, welche zwar langsam aber unglaublich zäh sind, die Gruppe der Späher, die dem genau-

en Gegenteil (schnell und schwach) entsprechen, Kopfgeldiäger (ein Kompromiß) und natürlich die Jedis, die als einzige alle Aspekte der Macht ausnutzen können. Erste Tips zu Mysteries of the Sith finden Sie in unserem Player's-Guide, (vs)



Die handlungstragenden Zwischensequenzen sind in der Spielgrafik gehalten.

Volker Schütz

Mysteries of the Sith weist nur wenige Mängel auf: Die Zielvorrichtung ist bei abgeschaltetem Auto-Aim-Modus zu ungenau (nicht zu verwechseln mit der natürlichen Streuung der Stormtrooper Rifle). an Wasseroberflächen vollführt mein Jedi mitunter sehr gewöhnungsbedürftige Hampeleien und Rätsel die Texturen der Spielgrafik wirken abschnittsweise unüberlegt zusammengewürfelt,

Ansonsten gilt: Erstklassiges Erweiterung zu einem erstklassigen Spiel. Eine Gegenüberstellung der mitreißenden Sith-Missionen (deren Einsatzparameter sich auftragsintern verändern) und denen der meisten Konkurrenzprodukle bliebe ebenso krass wie ein Vergleich zwischen Jimi Hendrix und den Spice Girls.

Insgesamt wirkt die Geschichte frisch und Jebendig, ganz anders als der übliche, angestaubte »Ein-Mann-Armee-vernichtet-außerirdische-Schrebergartensiedlung«-Plot. Auch die Zwischensequenzen, welche im Gegensatz zu Jedi Knight in der Spielgrafik gehalten sind, umrahmen das Geschehen vortrefflich. Des weiteren krönen originelle Waffen, neue Machtfertigkeiten und fabelhafte Gegneranimationenden jüngsten Jedi-Sproß, Fazit: Wer Jedi Knight mag und Mysteries of the Sith trotzdem nicht kauft, steckt wahrscheinlich in Geldnöten oder einer Zwangsjacke.

- Originelles Missionsdesign
- W Viele
- Spitzen-Gegneranimationen
- * Nette Audiotracks
- hartes Leveldesign
- Steuerungsprobleme in/unter Wasser



Tretbootfahren, wie idyllisch! Mit Luftmatratzen kann man auch viel Spaß haben. Wer aber im feuchten Element richtig was erleben will, steigt auf größere Kaliber um.

ochenende in der englischen Kleinstadt Coxville, Familie Jones genießt am Ufer des örtlichen Flüßchens die friedliche Atmosphäre. Mama Jones öffnet gerade die Thermoskanne, und Baby Jones will sich an ein paar Crackern gütlich tun. Doch plötzlich nähem sich kreischende Ungetüme der arglosen Familie, werfen meterhohe Wellen an den Strand und dröhnen wieder davon. Die Thermoskanne ist zerbrochen, die Cracker durchnäßt. Was ist geschehen?



In Rußland wagt es dieser grobpixelige Armeehubschrauber, Einfluß auf die Streckenführung zu

Familie Jones hatte denkbar unglücklich gewählt, als sie ihren Wochenendausflug planten, fand doch am Fluß ein Rennen der Powerboote statt. Es handelt sich dabei um PS-starrende Gefährte, die an normale Motorboote erinnern, Nur mit dem Unterschied, daß die Leistungskraft um ein Vielfaches höher ist. Bei Interplays neuester Kreation können Sie damit weltweit Rennen austragen. Neben zwei Kursen in New York und den Gebirgsschluchten von Nevada dürfen Sie in den angesprochenen regnerischen Gefilden Englands, einem Industriegebiet im Herzen

> Rußlands oder auf dem Amazonas Enten scheuchen, Zudem gibt es noch sich dahinschlängelnde Rennstrecken im schneereichen Norwegen, im fernöstlichen Japan und im Yachthafen von Monaco sowie eine strenggeheime Bonusstrecke, Abwechslung genug, sollte man meinen, seine Schwimmweste anlegen und den

> Sie sich gegen fünf Computerfahrer behaupten. Wie es unter Seeleuten zum guten Ton gehört, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Die Gegner werden aber nicht besser. sondern das Fahren in den

Im Arcade-Modus dürfen

Motor ankurheln.

Wird aus dieser Perpektive gefahren, müssen Sie die Rennstrecke schon sehr genau kennen.

höheren Stufen schwieriger, da die Motorleistung ansteigt und die Boote folglich schneller werden. Außerdem sinkt eigenartigerweise Ihr Beschleunigungsvermögen. Jeder Fahrfehler wird somit doppelt bestraft. Mindestens zwei Gegner haben sich, so scheint es, jedesmal völlig im Rennen verirrt, denn Sie schippern grundsätzlich hinterher und können gar vor Rennende noch üherrundet werden.

Die anderen gehören aber zur Kategorie der hartnäckigen Wadenbeißer. Sie lassen sich zwar leicht ein- und überholen, bleiben dann aber meist eisern im Kielwasser, egal, wie sehr man sich auch bemüht, sie abzuschütteln. Vorausfahrende Gegner beeinflussen durch Wellenschlag ihr eigenes Gefährt, wer an der Spitze fährt, hat also Vorteile. Außerdem kann es passieren, daß Ihr Kahn unter die Wasseroberfläche gedrückt wird, üblicherweise nach dem Befahren einer Sprungschanze.

Auf Tuning muß der Powerboatler nicht verzichten. Je mehr Gewicht in Richtung Heck verschoben wird, desto stärker wird die Schiffsschraube ins Wasser gedrückt und entfaltet entspre-



Tristesse in New York: Sind einmal keine Boote im Blickfeld, merkt man sofort, wie häßlich diese Stadt ist.



Auch durch massive Felswände hindurch gelingt es der Sonne, den Spieler zu blenden.





Dhne 3Dfx ist die Grafik nur wenig schlechter, wie an diesem Katamaran gut demonstriert wird.

▲ Dieser eigenwillige Split-Screen erlaubt Wettkämpfe zwischen drei Spielern an einem Bildschirm.

chend höhere Wirkung. Daß der Bug nun höher aus dem Wasser gehoben wird und Ihr Blickfeld sich etwas verringert, muß im Interesse höherer Geschwindigkeit hingenommen werden. Fährt man aber zu schnell über eine der enwähnten Sprungschanzen, ist das Ergebnis meist ein halber Looping. Ihr Renner landet platt auf dem Dach, Sie schlucken

ein wenig Wasser und verlieren wertvolle Sekunden, bis er sich wieder aufgerichtet hat. Deswegen ist es sinnig, vor großen Sprüngen die Trimmung schnell etwas nach vorn zu verlagern, um diese Mißgeschicke zu vermeiden.

Während der einzelnen Rennen beglücken unterschiedliche Geländegrafiken Ihr Auge. Überraschungsmomente winken durch plötzliche abgeänderte Rennverläufe. In Rußland etwa schwebt

Udo Hoffmann

**** Grund-

Vom standigen Angas-Ambiente unzähilger Autorennen ermattet, geht der PC-Raser freudig erregt
an Bord. Rennboot-Simulationen sind rar; eine
spritzige Action-Wasserbefahrung wird entsprechend dankhar angenommen. Munteres Hipfen
über die Sprungschanzen und der harte Kampf
gegen den zähen Computergegener erfreulen daher
zumächst mein Herz. Die putzigen Randgrafiken
zeugen von Einfallsreichtum. Und der gut ausgearbeitele Multiplayer-Modus erlaubt sogar stufenloses Mehrfachfahren von ein bis vier Spielern an
einem Bildschirm, vorausgesetzt, Sie besitzen
genug Eingabegeräbe.

Wird aber längere Zeil gefahren, entdeckt man stark wuchernden Algenbewuchs am Bootsrumpf. Interplay sind die Ideen zur Streckengestaltung ziemlich schnell ausgegangen. In erunde ist es völlig egal, in welchem Land. Si esich befinden, das einzige, was sich wirklich ändert, ist die Grafik der Sprungschanzen und der Umgebung. Tatsächlich neue Elemente sucht man vergebens. Die Steuerung ist so sensibel, daß Sie ruckzuck ans Ufer stoßen. idee originell

* Zahlreiche Rennstrecken ...

... die leider dröge sind

Steuerung sehr sensibel ▲ Ein todesmutiger Drachenflieger beäugt die Rennteilnehmer.

Sel smalle

ein großer Militärhubschrauber über einem sumpfigen Nebenarm, der eine Abkürzung darstellt. Nach ein paar Runden fliegt er zur Seite, und Sie können nun ungehindert einbiegen. Gehen Sie auf der höchsten Schwierigkeitsstufe als Sie-

Schwierigkeitsstufe als Sieger hervor, werden Sie mit einer neuen Schiffsklasse belohnt, dem Katamaran.

Dieser besitzt einen noch wesentlich stärkeren Motor, neigt aber zu größerer Instabilität. Hier sind dann wirklich Profis gefordert. Andere Rennmodi geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre beste Renn-

runde abzuspeichern und per E-Mail oder Diskette an einem Freund zuschicken. Der kann sich dann bemühen, gegen Ihren »Ghost« eine noch bessere Zeit herauszufahren. Und beim Shootout scheidet injeder Runde derjeweils letzte des Rennens aus, bis nur noch einer Übrig ist. (uh)



Es kann im Rennverlauf geschehen, daß Sie unter Wasser gedrückt werden. Die Aussichten sind dann eher trübe.

Hersteller: Interplay 3D-Karten: Direct 3D, 30fx Testversion: Beta vom Februar '98 Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/120, 16 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-6 (PC, Netzwerk) Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte Ca.-Preis: 80 Mark Grafik; 60 Sound: 60 Einstieg: 70 Komplexităt: 70 Steuerung: 60 Multi-Player: 70 Spielspaß:

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Jet Moto

Traf ich doch letztens Jacques Villeneuve in der Münchner U-Bahn, der mir von den Gefahren der Formel 1 erzählte. Alles Unsinn. Wer wirklich hart drauf ist, fährt Hoover-Bikes.

Ständig nur Autorennen, Stiere reiten, Düsenjäger Bruch fliegen, Gähn. Gibt es denn nichts wirklich Neues? Schon, aber dafür mußte Sony Interactive tief in die Trickkiste greifen. Mittels sogenannter Hoover-Biltes, die per Luftkissen ein ganzes Stück über.

dem Boden schweben, werden Sie über zehn ungewöhnliche Kurse geschickt.

Wie gut, daß Ihnen ein tatkräftiges Alter Ego nach Wahl unter die Arme greift. Zwanzig verwegene Gestalten, die allesamt so wirken, als wären Sie einem Superhelden-Comic entsprungen, stehen zur Verfügung. Darf ich kurz vorstellen: die junge Shirow hatte vor kurzem einen schlimmen Trainingsunfall. Nach der Einpflanzung einiger kybernetischer İmplantate fährt sie aber beser als zuvor. Und der willensstarke Tetsujin Hibara, ein authentischer Shaolinmönch, will in den Rennen seine geistigen und körperüchen Grenzen erweitern. Daß viele Fahrer Fahrerinen sind, macht spielerisch keinen Unterschied. Die Damen kreischen nur in einer etwas höheren Tonlage auf, wenn sie mit einem



Hier können Sie gut beobachten, wie sich der Gegner per Magnetstrahl in die Kurve einschwingt.

ICE CRUSHER

Ice Combin is correct

red of a fregmented

place. The a ford of

place. The a ford of

place of the combin

the stop of the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the combin

the stop of the



Grafik light: Hier erleben wir den Gegenverkehr ohne 30-Beschleuniger.



Mitten im Rudel: Die gewalttätige Meute stürzt sich dem Checkpoint entgegen.

Kollegen zusammenrasseln. In vier Teams lose geordnet, besitzt jede Figur ein anderes Bike. Der größte Unterschied besteht im Gewicht der Maschinen. Schwere Brum-

mer lassen sich

Der tieffliegende Motorradfahrer rechts im Bild war unseren Siegesbemühungen nur kurz im Wege.

von Konkurrenten nicht so ohne weiteres aus der Bahn werfen, reagieren dafür aber wesentlich träger auf ihre Steuerbefehle. Außerdem gibt es noch die Bereiche Beschleunigung und die Stärke des Trägerfeldes. Je mehr Energie drinsteckt, desto höher schwebt es über dem Boden. Das macht die Kiste träger. Sie wird aber nicht so einfach von Bodenhindernissen belästigt.

Damit erschöpfen sich die Unterschiede zu herkömmlichen Rennspielen aber noch nicht. Die Steuerung eines derartigen Choppers ist wesentlich kniffliger als bei einem Auto, was nicht welter verwundert. Sie können sich eines begrenzt nutzbaren Turbos bedienen, für plötzliche Ausweichmanöver das Gefährt in einem Gewaltakt zur Seite reißen oder an besonders schwierigen Stellen Ihren Sitz verlassen. So ein Hoover-Bike steuert sich ein bißchen wie ein Schifft; schwerfällig halt. Und man muß vorausschauend fahren, sonst werden Sie immer wieder an Baumstümpfe oder dergleichen rumpeln.

Ferner sollten Sie sich den Umstand zu Nutze machen, daß Ihr Bike metallisch ist. An strategisch wichtigen Stellen stehen Magnetspulen, die Sie mit etwas Übung zum eleganten Durchdriften von Kurven nutzen können. Diese ziehen das Gefährt an, Ihre eigene Geschwindigkeit wird gemindert und wie an einem Gummiband schnellen Sie um die Spule herum. Schön abwechslungsreich sind die

Strecken sind ebenso schwer wie abwechslungsreich.

Alle

zehn Rennstrecken, von denen zu Beginn aber nur drei zur Verfügung stehen. Sie fahren durch enge Flußbette, steile Wasserfälle hinunter oder über eisige Gletscher. Da scheppert's dann ungeheuer oft und der Comic-Charakter der Eahrer kommt zum Tragen. Jeder normale Mensch wäre schon lange unter der Frde,

Udo Hoffmann

Die Ideen, die alle in Jet Moto stecken, hätten bei anderen Entwicklern gut und gerne für drei Rennspiele gereicht. Da wäre etwa zu nennen: die große Bewegungsfreiheit der Bikes, die Sache mit den Magnetspulen oder die Möglichkeit, ein und das selbe Rennen auf verschiedenen Teilstrecken zu fahren. Dies und viele andere Kleinigkeiten machen das Programm zu einem Fest für Vielfahrer, die sonst schon alles gesehen haben. Ein gewisser Reifegrad sollte dem Spieler schon anhaften, denn die aufwendige Steuerung verlangt nach großer Koordinationsgabe und Übersicht. Wer die nicht hat, der wird kläglich scheitern. Nur ein Sieg in der Meisterschaft, mindestens auf Schwierigkeitsstufe »mittel«, macht weitere Rennstrecken verfügbar. Und dort wird jeder Fahrfehler gnadenios bestraft. Es kann dann auch äußerst frustrierend sein, nahezu das komplette Fahrerfeld wiederholt in Sekundenschnelle an sich vorbeirauschen zu sehen. Wer sich davon nicht schrecken läßt, wird mit einem originellen und witzigen Action-Rennspiel belohnt.

- Innovative Renn-Ideen
- Viele
 Spielmodi
- F Grafik schnell ...

= ... aber

🖲 Frustge-

fahr hoch

schlicht

friedlich auf den Tag der Auferstehung wartend, aber unsere Helden steigen schmerzfrei wieder auf ihre Höllenmaschinen und stürzen sich dem nächsten Abgrund entgegen. Manche Rennstrecken müssen gar in beide Richtungen befahren werden. Kracht man dann mit dem Gegenverkehr zum zu Zeitverlust. (uh)



Einer aus der illustren Runde der zwanzig wilden Gesellen, denen kein Risiko zu groß ist.



Schnelligkeit und Komfort in einer neuen Dimension.

Pioneer SUPER 32X Slot-in.



Schnell. Die eigens für Spitzentempo neu entwickelte Mechanik sorgt jederzeit dafür, daß alles glatt läuft. Und mit dem superschnellen Audiograbbing lassen sich Audiodaten mit bis zu 12X auslesen. Ganz gleich, oh das Super 32X Slot-in horizontal oder vertikal eingebaut ist. Das schafft Freiraum für neues Produktdesign. Zu erhalten im gut soriterten Fachhandel.







PIONEER ELECTRONICS DEUTSCHLAND CMBH Division • Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35 • D-47877 Willich

CD-ROM Brenner

CD-ROM

CD-ROM

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Ski Racing (DSF Ski)

Wer sich vom Berg gerufen fühlt, schleunigst Richtung Schlepplift zieht, Mit Sierras Ski-Simulator wandeln Sie um Weltcup-Punkte wedelnd in den Schneespuren von Rosi, Wasi & Co.

Es gibt zwei grundsätzliche Verhaltensmuster, die Schnee-flockenwirbel und Dauerfrost bei Warmblütern hervorrufen können. Der »Homo Sofa« dreht das Thermostat hoch und verbringt das Wochenende mit heißer Schokolade und dicken Wollsocken vorm Fernseher. Der »Homo Activus« scharrt hingegen nervös mit den Schneeketten, sobald er die erste Pulverschnee-Wolke wittert. Noch am Freitag sperrt er Kind und Kegel in den Kombi, auf dessen Dache längliche Bretter befestigt werden. Stunde um Stunde steht der aktive Freizeitmensch im Stau, bevor er schließlich sein Eldorado erreicht, wo Sehnen gerissen und obszöne Tagespaß-Preise abgedrückt werden; das heiß begehrte Wintersportgebiet!

Die kurioseste Erscheinung rund ums alpine Skivergnügen ist die jahrelange Ignoranz der professionellen Spieleprogrammierer. Sportfans werden zwar mit konkurrierenden Simulationen von Eishockey, Fußball oder Golf förmlich bombardiert. Ski-Software in den Händlerregalen ist aber so rar wie weiße Weihnachten in Florida. Sierra traut sich jetzt auf die eisigen Hänge von sechs Wintersport-Regionen, »Front Page Sports: Ski Racing« heißt das Spiel in der getesteten US-Importversion. Die deutsche Fassung soll in diesen Tagen unter dem Namen »DSF Ski« auf den Markt kommen.

Die simulierten Berge sind allesamt schneesicher und realistischen Vorbildern nachempfunden. Neben vier amerikanischen Skigebieten, die Sehnsucht nach einem spontanen Last-Minute-Ticket nach Colorado auslösen, ist Europa mit Val d'Isere und

> Garmisch-Partenkirchen vertreten. Wind-, Wetterund Schneeverhältnisse lassen sich vor dem Trainingslauf einstellen.

Alle vier Skivarianten des Weltcup-Betriebs sind vertreten: Slalom, Riesenslalom, Super-G und Abfahrt.

Grafikvergleich per Replay-Recorder; 3Dfx-unterstützt mit vielen Details ...

> und Pentium/90-gerecht abgespeckt ohne Beschleunigerkarte.



Nicht schon wieder! Trotz emsigen Schielens Richtung Karte links unten haben wir ein Tor verpaßt.

Im Saisonmodus brettern Sie in der bevorzugten Disziplin oder bei allen Wettkämpfen talabwärts und sammeln Meisterschaftspunkte. Wer am Ende mehr Zähler auf dem Konto hat als die ebenso unsichtbaren wie anonymen Computergegner, darf sich am Anblick des Sierra-Cups erfreuen.

Mit einer gescheiten 3D-Engine rauschen Sie über vereiste Pisten; vier Blickwinkel stehen dabei zur Wahl: von der Ego-Perspektive aus Sicht des Skifahrers bis hin zur Verfolgerkamera. Mit dem Joystick wedeln Sie mehr oder weniger elegant durch die je nach Disziplin unterschiedlich eng gesteckten Tore. Während man bei der Abfahrt recht breitspurig durchs Gelände rauscht, sind die

Heinrich Lenhardt

Sonderlich schön ist die Grafik vielleicht nicht, aber zweckmäßig: Geschwindigkeitsgefühl und Frost-Feeling kommen rüber. Der bei scharfem Schwung weggekantete Schnee knirscht dabei mit jodelwürdiger Herzhaftigkeit aus den Lautsprechern. Die Steuerung ist präzise und wird mit der Rüttelzugabe eines Force-Feedback-Sticks zum Erlebnis.

Doch es stapelt sich auch etwas morsches Holz vor Sierras Skihütte. Spielbarkeit und Features sind nicht unbedingt Goldmedaillen-Anwärter. Sie müssen viel Einspielzeit und Geduld investieren, um regelmäßig in die Wertung zu kommen. Trotz bemühter Hinweispfeilchen verpaßt man nur allzu leicht ein Tor, was zur sofortigen Disqualifikation führt. Realistisch, aber unspannend: Außer gelegentlichen Zwischenzeiten gibt es kein Wettkampf Gefühl. Das bei Autorennen übliche Anzeigen der momentanen Bestleistung durch einen Phantomfahrer hätte Ski Racing gut getan.

Die monierten Mängel tauen zwar einiges am Spielspaß ab, doch unter den Schneeblinden ist der Einäugige König: Sierras Almabtrieb profitiert ungemein von der Tatsache, daß es keine ernsthaften Konkurrenten gibt. Geduldigen Brettl-Fans mit Einschränkungen empfehlbar.

Monkurrenziose Ski-Simulation

Griffiae Steuerung

4 Sechs Berge, vier Ski-Varianten

🕒 Hand zur Unübersichtlichkeit

🖢 Anstrengender Schwierigkeitgrad



▲ Wählen Sie eine Betrachterkamera, die Ihren Skifahrer von weiter hinten zeigt. Dieser Blickwinkel mindert den chronischen Übersichtsmangel,

Slaloms geradezu niederträchtig eng gesteckt. Der beste Freund des Rennläufers wird damit der Feuerknopf, mit dem sich ein radikaler Schwenk noch hinbiegen läßt. Das Verkanten der Skier bremst erheblich ab, doch das ist das kleinere Übel. Schon beim ersten verpaßten Tor werden Sie disqualifiziert. Weniger heikel ist das Programm hingegeben bei Stürzen: Ihre Spielfigur kann im hohen Bogen durch die gesunde Bergluft säbeln und beim Aufprall sämtliche Bretter verlieren - wenige Sekunden später steht der robuste Polygon-Athlet wieder auf, um die Abfahrt fortzusetzen

Weniger wichtige Steuerungsmanöver lassen Sie kunstvolle Manöver beim Springen ausführen, was sich häufig in Bruchlandungen, aber kaum in besseren Zeiten niederschlägt. Zwecks feinfühliger Kontrolle sollten Sie sich mit einem Analog-Joystick auf die Piste wagen. Das Programm unterstützt sogar Force-Feedback-Knüppel und Pedale von Lenkrad-Systemen, damit Sie realistisch füßeln können.

Unsere amerikanische Importversion gewährte Unterstützung für 30fx-Beschleunigerkarten, was sich weniger in Schönheit als vielmehr in Schnelligkeit äußert. Ein Patch für zusätzliche Rendition-Kompatibilität ist bei Sierra bereits in Arbeit. Multiplayer-Sessions finden bei Ski Racing nur an einem PC statt: Nacheinander gehen die menschlichen Mitstreiter an den Start und brettern um die Bestzeit. (hl)

Front Page Sports Ski Racini, (DSF Ski)



mentees his fraitons von 10 bis 18 Uhr.

Ansnosten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:

Wir führen zu fast allen

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele · Postfoch

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

Sero & Mea und Vollers

Shoneau

Alle Lösungen inkl. Plane, Hotline-Service und 24 Std. Service Pro Lösung nur 14.80 DM Pro Sommelheft nur 19.80 DM 71h Goest/111h Honr & C. Heade 2 (c.B.) Incubation - Bottle Isle 4 Idn: 1 hr 3 /586 Jogged Allionce 1 noé 2

Jack Orlando/ Private Ev

Jed: Knohr

Keer's Fuld

22007

Alone in the Best 1-3 Unber, Shena & Chrono Affortis-Dos sagarihalia Ab. Bophoranis Fitch 1 and 2 Butroyal in Astero Blade Romer (J.B.)

Am Hollerbroch 36 51503 Rösreih d: 02205.9103-13/-43 Fax: 02205.910314 Blazing Dimoons Cosper "D", Evocation & Blown Av Bark Ceign (i B) D Schwarze Auge 1-3 (25-) Lette the Adventure 1 poler 2

Dg. The Biscwarld 1 and 2 Brogot Lore 1 oder 2 Bronson Moster 1 oder 2 Exstation 1 oder 2 Extended PC & PSX (UR.) Fallont (r. 8.)

Spielen Kamplettlösungen. ordern Sie die Gesamtliste gn. Final Fanlasy 7 (29,80 -) Versandkosten (Inland) Floyd and Voodoo Kid Gebral Knight 1 and 2 (Ausland) Pic Verkesse per 12 BH

3662 Selftigen-Tel/Fax: 033/345700 1/-4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222 689755-Q/-

Dwilliam ribyo bisa seedaa kii. Frankeisinin-Tataugh I Eye

Karnfeld OEG - Oberlagerstr. 16

Jowels of Oracle Shows 1 ader 2 Eng's Gnest 1 bis 7 (SH) Syrpen the Spreenr 1 and 2 Space Quest 1 bis 6 (SH) Kenndo I bs 3 (SH) Stodt der verleenen Kinder Lands of Lone 1 oder 2 Stor Trok - DS9 Herbriger 3 Inst Feners, The Legacy of Kous-Blood O Lulsons Sout Larry 1-7 (SH) Stor Took - 1 N.C. - "A.E. II." Last Vikinos 2 (i B) LacosArts Sermining (SH) Teldon 2 & Battle Arena T 2 -Monroc Motson 1 and 2 Model & Money S her 5 (SEO) Torrib Revder 2 (19,95 DM) Ultimo 8 Pegos Workey Island 1 bis 3 Myst. Nachagalis, Last Fide Ultima Underwoold 1-2 (SH) Oddworld Abe's Oddysre(r 8)

Warport 1 + 2 & Expen_(SH) Wild Arms Indexp Akte & Under It Ning Commo Phantasmagove 1 und 2 Palmi ünest SWA1 Streets 6 and 7 Royadoft 1-2 & Manz (SH) X-COM. Aporalypse & In teeles of the Henstina Zork, Det Großlin Belof Assort and the

Sie finden uns auch im Internet http://www.hintshop.com Distributor für Österreich

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer

Sie vermelden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre ABO-Abteilung



Highlights (Interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-i/alle Syste. me) erwarten Sie auf unseiem Interaktiven

CD-ROM Katalag!

Jetzt kostenios anfordern!

(Für Porto+Verpackung bitte,6,- DM in Briefmarken o. bai einsenden, bei Nachnahme 10, DM)

Tel. 02102-86040 Fax 849711

datadisc.de e-mail datadisc@vega.me.eunet.de

Versand & tagerverkauf dataDisc Entertainment Elsenhültenstraße 4 40882 Ratingen

Wenn's am schönsten ist, soll man weitermachen. Zwischen zwei Versionen einer erfolgreichen Spieleserie schiebt der Programmierer gerne die »Zusatz-CD« ein, die preiswerte Wundertüte für treue Besitzer des Originalprogramms. Der beliebte Fußballmanager »Anstoss 2« kam jetzt gerade in die Wechselmonate: zu alt zum Weiterspielen, zu jung für ein Ende als Stauffanger. Im wieder neuen Schwung in die Rasenroutine zu bringen, bietet sich die »Verlängerung« an. Die knapp 30 Mark teure Zusatz-CD setzt eine installierte Anstoss-2-Vollversion voraus und beglückt den Spieler mit zahlreichen, mehr oder weniger sinnvollen Features.

Bislang war Ihre Karriere auf internationale Vereinsteams beschränkt. Jetzt dürfen Sie nebenbei als Nationaltrainer wirken; 19 Länder stehen zur Wahl. Sie bestimmen den Kader, termineren Freundschaftsspiele und bringen die Elitetruppe hoffentlich in Turmierform. Alle zwei Jahre findet eine Welt- oder

Europameisterschaft statt – Qualifikationsspiele inklusive. Vom Fall Sean Dundee inspiriert gibt es sogar eine Überredungs-Option: Sie können einen fußballerisch brillanten Gastarbeiter dazu Überreden, die Staatsbürgerschaft zu wechseln. Mit dem Paß in der Tasche ist der frischgebackene Inländer für Ihre Nationalelf spielberechtigt. Intensiv gepflegt wurde auch der Trainingsbereich. Für die Jugendarbeit



Szenen eines Länderspiels: In der Anstoss-Welt ist Sammer schon wieder mächtig fit.

läßt sich ein separater Übungsschwerpunkt definieren und selbst im Trainingslager bleibt nichts mehr dem Zufall überlassen. Mit drei Schiebereglern lockern Sie den Frohsinnfaktor in Sachen »Essen«, »Ausgang« und »Kontrolle«.

Wer erst gar nicht in deutschen Landen anfangen will, startet jetzt gleich im gewählten Bonusland: Kriegen Sie mit Klinsmann die Tottenham Hotspurs auf Vordermann? Sichtlich verschönert wurde die 3D-Engine, welche die spannendsten Spielszenen zeigt. Der Name des ballführenden Spielers ist jetzt permanent zu sehen. Verlängerung bietet noch zahlreiche weitere Verbesserungen, die

sich teilweise aber im subatomaren Bereich abspielen. So können Sie im Editor die aktuellen Nationalmannschafts-Daten ändern und
haben ein paar neue Trikotdesigns zur Auswahl. Neue Nuance bei den Spielerverhandlungen: Läßt sich der Umworbene von Spielervermittler oder Ehegattin vertreten, droht
besonders hartes Gefeilsche. (hl)



Nebenjob als Nationaltrainer: Nachdem wir Andreas Herzog lange genug bequatscht haben ...

Heinrich Lenhardt

Anstoss 2 hatte ich eigentlich schon in einem Sate verschlossen und im Garten vergraben, um ja nicht in die Versuchung zeitverschlingenden Dauerspielens geführt zu werden. Ascaron hatte mit diesem Titel zurecht die deutsche Meisterschaft in Sachen Fußballmanager errungen.

Dauerkartenbesitzern kann eigentlich kaum etwas besseres passieren als diese neue Zusatz-CD. Denn mit Anstuss 3 lst nicht vor 1999 zu rechnen und die Verlängerung bietet für wenig Geld neue Herausforderungen. Die Spielerdaten sind zudem angenehm aktuell und entsprechen dem Stand der letzten Winterpause.

Außer der überfälligen Nationalmannschafts-Karriere gibt es viel Krümelkram im Detail; das grundlegende Spielprinzip ist geblieben. Eine nette Erweiterung ohne große Überraschungen, quasi ein glanzloser Pflichtsieg. Detail-Verbesserungen für Anstoss 2

Für Fußball-Hasser nach wie vor ungenießbar ... täßt er sich von den Vorteilen einer deutschen Staatsbürgerschaft überzeugen.

Herstellers

Ascamo



3D-Karten: -

Testversion: Beta vom Februar '98 Hardware, minimun: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/90, 16 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM Multi-Player: 1-4 (an einem PC) Ca.-Preis: 30 Mark Grafik: 60 60 Sound: Einstieg: 80 Komplexität: 80 Steuerung: 80 Multi-Player: 70 Spielspaß:

PC PLAYER 4/98

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

Magazin für die PlayStation von Sony -

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

und sparen Sie dabei 50%.





Die PlayStation von Song ist die uitimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die uitimative Zeitschrift dafür: übjektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Boch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-RDM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Rbo-Service CSJ, Postfach 14 82 28, 88452 Munichen schicken oder unter 089 -

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des

Anapher notes von mit hören freuen der eine woorde not einem betreuten der unter Anapher notes von mit hören freuen der mit auf die registrieße Zustellung per Foat frei hans, mit über 10% Fressoriertei (DM I 1 50 pro Anapher Sosial Mort 1 260 h.) m. 101 3.1 f./ 21 Anapher Anslandspross and Anforage fich karmi jederzeit kündigen, Geld für bezahlte über noch richt gelederte Ausgaben erhalte ich selbstversändlich zurück, Bille keine Verauszahlung Rechnung übworten)

N	am	è	¥		c	

Straße Nr.

Datum 1. Unterschipft Sollte sich meine Adresse ändern erlaube ich der Deutsche Post AG

Anschrift dem Verlag mitzuleilen

Weisreufszeite Diese Vereinbandig kann ich innerhalb von 10 Tagen beim PlaySianon
Japo Senze (SJ Poutlach 14 02 20 80452 Manchen widersiden Die Widernifstes b

sach Datum des Finetiempels meiner fleskellung. Zur Wahrung der Frist genüg Intäge Absendung des Widemuls. Ich bestätige des durch meine ?. Unterschol

Olderruftricht Diese berindenting können file imperialb von 18 Tagus beim Flagfation Magazin, file-Septime CSJ Datisch 14 02 20, 80452 München wilderrufsen. Die Widerrufsfrist begient STage nach Qatum des Peststampeis Ibn - Backelling Tag Wahnan der Eine nacht die protestricken über dern der Widerrufse

Arcade's Greatest Hits

The Midway Collection 2

Damals, in der Daddelhalle: Sieben Spielautomaten der 8Der Jahre kehren pixelgenau emuliert auf Ihren Desktop zurück.

Itersheim Poing-Nord, anno 2044. Mittags-Aruhe, Die Schwestern haben Beruhigungsmittel und Knoblauchpastillen verteilt. »Früher war vielleicht nicht alles besser, aber unkomplizierter« zetert indes der noch nicht ruhiggestellte Insasse Lenhardt und schwingt bedrohlich seinen elektrisch geladenen Krückstock, »Was soll ich zum Beispiel mit dem neumodischen Hologramm-Zeugs? Da spiele ich doch lieber »NHL 99« mit der Pentium-TI-Softwareemulation meines Blutdruck-Meßcomputers!«.

Die Gegenwart bietet genug Stoff für ähnliche Debatten; die rüstigen Rentner von morgen seufzen heute schon dem Charme früherer Spiele-Generationen nach. Zum Glück hat der PC genug

Hardware-Muckis, um die Spielautomaten-Hardware von vorgestern zu emulieren. Die Folge: Groschengräber der 80er Jahre feiern ein absolut authentisches Revival auf dem Windows-Desktop. In unserer Rubrik »Hall of Fame« berichten wir über solche Projekte aus der Internet-Szene. Wer seine Oldies ganz unkompliziert per CD-ROM wiederbeleben will, erhält bei GT Interactive attraktive Komplettlösungen aus der Pappschachtel geboten.

Nachdem »Williams Arcade Classics« solchen Perlen wie dem »Defender«-Automaten zu



Jedes der sieben Spiele dieser Oldie-Sammlung hat ein stimmungsvolles Hauptmenü. Hier weiden wir uns an authentischer Artwork zum »Moon Patrol«-Spielautomaten.

neuen PC-Ehren verhalf, erscheint jetzt eine zweite Sammlung mit sieben weiteren Oldies, »The Midway Collection 2« bietet erhaltenswerte Byte-Kleinkunstwerke von »Burger Time« bis »Moon Patrol«.

Die Präsentation der exhumierten Spiele ist tadellos. Pro Programm gibt es ein adrettes Hauptmenü, das einen Blick auf Design und Artwork des Original- Spielautomaten gewährt. Unter »Op-

tions« haben Sie Zugriff auf Einstellungen für die Verteilung von Extraleben und andere den Schwierigkeitsgrad beeinflussende Faktoren. Die Steverung läßt sich nach Belieben umbelegen. Der Menüpunkt »Trivia« fährt ein witziges, aber etwas unüber-



Burger Time: Der Herr der Zwiebelringe auf der Flucht vor putschendem Bulettenbelag.







A Root Beer Tapper: alkoholfreie Version des Maßkrug-Schlitterns.

Biaster: Früher 3D-Versuch mit höchst kräftiger Farbwahl.



Splat: wenig nahrhafte Lebensmittel-Bewerfung.

sichtliches Interview-Sammelsurium ab. Quizfragen zu fast allen enthaltenen Spielen werden von den original Designern beantwortet. Unter »Play« geht es schließlich zur Sache: Bildschirmfüllend erwachen die Spiele-Großereignisse von einst zu neuem Leben. Alleine das surreale Vergnügen, von Spiegeleiern und Gewürzgurken verfolgt zu werden, macht »Burger Time« zu einem echten Erlebnis. Auch in Sachen Spielspaß ist das Leitern- und Plattform-Spiel der nahrhafteste Mitstreiter im Siebener-Pack. Sie steuern

einen Küchenchef, der durch Drüberlaufen die einzelnen Schichten gigantischer Hamburger lockert. Plattform für Plattform purzelt der Belag tellerwärts. Von den widerspenstigen Zutaten wird der Maestro ähnlich hart-

näckig verfolgt wie einst der skandinavische Küchenchef der Muppets-Show. Bei bissigem Gemüse hilft schlichtes Weglaufen oder ein dosierter Schuß aus der Pfeffermühle, der die rebellierenden Sättigungsbeilagen zeitweilig lähmt.

Sieben Action-

Großväter

für wenig

Authen-

Emulation

Nicht

Oldie ist

jedes

genial

Zahn

der Zeit

nagte an

Grafik und

Spieltiefe

Geld

tische

Heinrich Lenhardt

Trau' keinem unter 30: Die Gnade der frühen Geburt hilft sehr, um das feine Spaßaroma solcher Didie-Sammlungen schmecken zu können. Wer angesichts von Grafik mit sagenhaften 4 Bit Farbtiefe entrüstet zum Riechsalz greift, sei entschuldigt. Solche Reanimationen in Würde gealterter Programme sind nur etwas für Software-Feinschmecker, die trotz Pixel-Grobheit und »Lödülö«-Musikversuchen den Spielwitz simplifizierter Reaktionstests zu würdigen vermögen. Die klassischen Spielautomaten sind hier nicht nachprogrammiert, sondern emuliert. Das bedeutet, daB jedes Pixel sitzt, jede Gegnerbewegung stimmt und jeder Dudelton paßt, 100 Prozent authentischer Automaten-Programmcode, ohne Zusatz von Zucker und künstlichen Geschmacksstoffen.

Aber, nur weil ein Spiel alt ist, wird es dadurch nicht automatisch zum schützenswerten Klassiker. Unter den glorreichen Sieben stecken auch ein paar gurkige Mumien, Burger Time, Tapper, Moon Patrol und meinetwegen noch Spy Hunter spiele ich immer wieder mal gerne. Splat, Blaster und das enttäuschende Joust 2 kann man hingegen getrost als Ausschuß verbuchen.



Spy Hunter: Auto-Verfolgungsjagd aus der Vogelperspektive.



Scrotting.

süßen Geschmacksnerven-Killer »Root Beer« ersetzt. In »Moon Patrol« lassen Sie ein Mondfahrzeug über Schlaglöcher hopsen und ballern nebenbei umherschwirrende Raumschiffe ab. »Joust 2« ist der Nachfolger des klassischen Lanzenturniers mit bewährter Flattermann-Steuerung und noch höherem Schwierigkeitsgrad, Mit »Splat« ist. eine auf Zwei-Spieler-Freuden getrimmte Nahrungsmittelschlacht angesagt.

Nichtunfrustig, aber auch nicht unspannend ist die Renn- und Ballerspiel-Mischung »Spy Hunter«. Sie rammen und ballern Kraftfahrzeuge mit Bösewichten an Bord vom

Fahrstreifen runter. Der

Extrawaffen-Truck spendiert Ihrem James-Bond-

artigen Flitzer Öl. Nebelwolken und Raketen, um

die Gegnerhorden effekti-

Ganz friedlich geht es hin-

gegen bei »Tapper« zu.

Unser emsiger Barkeeper

schlittert gefüllte Krüge

seinen am Tresen dür-

stenden Mitmenschen entgegen. In dieser

jugendfreien Variante

wird der Humpeninhalt

»Bier« durch den ehenso

alkoholfreien wie ätzend-

ver zu bekämpfen.

»Blaster« ist das ergreifendste Oldie im Verbund. Die 3Dfx-verwöhnte Jugend kann sich hier mal vor Augen führen, wie die ersten zarten Ansätze in Sachen »3D-Action« ausgesehen haben. Technisch rührend, doch spielerisch etwas konfus.

Alle sieben Titel lassen sich ohne große Installationsprozeduren direkt von der CD spielen; nur das obligatorische DirectX bekommen Sie auf die Festplatte geschoben. Steuerungseinstellungen und High Scores werden brav gespeichert. (hl)

Moon Patrol: Jump-and-Batter mit - Staun! - Parallax-

Hersteller: GI Interactive 3D-Karten: Testversion: Kaufversion 1.0 Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/90, 8 MByte RAM Sprache: Englisch Hardware, Empfehlung: Multi-Plaver: 1-2 (an einem PC) Pentium/120, 16 MByte RAM Ca.-Preis: 50 Mark Grafik: 30 111 20 11 Sound: Einstieg: 80 ****** Komplexität: 40 Steuerung: 60 Multi-Player: 30 Spielspaß:

PC PLAYER 4/98

Bust-a-Move 2

Unsere Saurier-Spielfigur hat gut grinsen: Der Treffer mit der gelben Blase setzte eine punkteträchtige Kettenexplosion in Gange.

Blasen poppen mit zwei Wonneproppen: Die Knuddelsaurier aus »Bubble Bobble« mühen sich in diesem Denk- und Geschicklichkeits-Mix um explosive Farbkombinationen.

Schon frühkindliche Efahrungen lehrten uns, daß der heißgeliebte Luftballon ein empfindsamer Spielkamerad ist. Stecknadeln, Zigarettenkippen, Katzenkrallen und mannigfaltige weitere Bestandteile eines durchschnittlichen Haushalts verkürzen die Lebenserwartung: Mit einem jähen »Plopp!« hat die pralle Herrlichkeit ein Ende. Bei diesem Spiel müssen Sie in Sachen Freud-Leid-Schema um 180 Grad umdenken: Ballonähnlich Blasen sind drängelnde Bad Guys, die von oben in das zu hütende Spielfeld drücken. Die Vernichtung der Gummiprodukte wird dadurch zum erstrebenswerten Ziel.

Doch bei »Bust-a-Move 2« wird nicht mit Schroftlinten oder Nadel-MGs gearbeitet, sondern mit Geisteskraft. Berühren sich mindestens drei Ballons gleicher Farbe, zerplatzt die Couleur-Kette im Nu. Mit einer Luftballon-Ausspuckkanone nehmen Sie vom unteren Bildrand aus gezielt effektive Stellen ins Visier, um möglichst weitreichende Abräumreaktionen auszulösen. Ihre Munitionsblasen prallen verwinkelt von den Wänden ab, wodurch sich mitunter hintere Reihen erreichen und lichten lassen. Gelegentlich erwischt man gar ein Sonderbläschen, das alle Vertreter einer bestimmten Farbe ratzeputz aus dem Spielfeld pikst. Das amüsante Ballonballern macht vor allem als Duell Spaß. Wenn Sie größere Farbketten auf einmal zum Platzen bringen, bekommt der Gegner dafür ein paar Zusatzballons ins Spielfeld geklebt. Größere emotionale Wallungen garantiert das Simultanspiel mit



menschlichem Blasenrivalen an einen PC. Bürokollegen lassen sich auch per Netzwerk herausfordern. Können Sie niemanden zur Arbeitszeitwernichtung überreden, bleiben immer noch die Computergegner. Verschiedene Schwierigkeitsgra-

gestaltet seine eigenen Spielfelder.



Die praktischen Zielhilfslinien bekommen Sie nur bei den wenigen Levels des Practice-Modus angezeigt.

(hl)

de und Handicaps sorgen für faire Verhältnisse. Etwas geruhsamer geht es im Puzzle-Modus zu, wo Sie ganz ohne Gegnerstörungen an bestimmten Blasenmustern herumknabbern. Mit List und Geschick lassen sich die Felder schnell genug abräumen, damit ein Zeitbonus dabei herausspringt. Wer dem Reiz diffiziler Ballonaufbau-Layouts verfällt, tobt sich im Edit-Modus aus und

Heinrich Lenhardt

Die dee des Musterstapelins kennen wir von Super Puzzle Fighter, Baku-Baku & Co. Der entscheidende Dreh bei Bust-a-Move ist die Geschicklichkeits-Komponente: Sie müssen nicht nur schnell einen cleveren Punkt für die nächste Farblagerung ausspähen, sondern auch den Blasenballermann mit Gefühl justieren. Die Spielhallen-bewährte Idee in Ehren; technisch ist die PC-Umsetzung äußerst lieblos geraten. Die waghalsigen hohen Auflösungen im Optionsmenü äußern sich nur bei den Rahmenbildern, die eigentliche Spiellediggräfk verharrt bei briefmarkigen 32D mai 240 Pixeln. Mancher extra-schrille Soundeffekt läßt ganz nebenbei meine Backerzahn-Plomben urbieren.

Auch wenn die Spielidee ihren Reiz und solide Paussentüller-Qualitäten hat. Blasen an den Fingern werde ich mir kaum spielen. Der im Handbuch geradezu verzweifelt beschworene Suchteffekt tritt nur in einer milden Dosis auf.

⊕ Drollige Spielidee

Schnell gelernt

Level-

Triste Technik

 Dauerreiz nicht überwältigend



108 PC PLAYER 4/98

Star Trek Pinball

Stille Merchandising-Wasser sind tief: Nach Devotionalien wie dem offiziellen Enterprise-Müsli, der Unterhose oder der Bettwäsche erleben PC-Besitzer nun den offiziellen Star-Trek-Flipper.

nterplay ist für zwei Eigenheiten berühmt-berüchtigt: Zum einen programmiert das südkalifornische Softwarehaus rührig PC-Spiele um Captain Kirk und seine Freunde, zum anderen kommen all diese Titel stets mit mächtiger Verspätung in die Regale. Um so größer die Überraschung, daß das von SCI programmierte »Star Trek Pinball« nur wenige Wochen nach den ersten Informationen in den Läden zu sehen.

Trekker und Flipper-Fans werden mit drei Tischen gelockt: »To boldly go« dreht sich thematisch um den Captain und die Enterprise, der düstere »Qapla'« (klingonisch für Erfolg) spielt im Reich der Föderationserzgegner, »Nemesis« schließlich ist eine Variante für zwei Spieler.

Grafisch mutet das Spektakel eher schlicht an: Eine schrägvon-oben-Ansicht, wahlweise in 640 mal 480 oder 800 mal 600 Punkten, ist bereits das Höchste der Gefühle, Ein Tisch-Scrollen wurde nicht vorgesehen. Das ist deswegen schade, weil das Kugelgerolle im oberen Drittel so einem Blindflug durch den Mutara-Nebel gleichkommt. Immerhin sorgt die Paramount-Lizenz für einige englische Klangschnipsel aus der allerersten Enterprise-TV-Serie. Im Hintergrund dudeln eine Handvoll Musikstücke von der CD, bis auf das Titelthema leider nicht aus der Serie. Soundeffekte wie das Kugelrollen oder die Kollision mit einem Bumper gibt es zwar, doch klingen sie bei Konkurrent »Balls of Steel« weit-

aus schöner und authentischer auf die Stereoboxen verteilt. Alle drei Tische besitzen einen nicht geringen Schwierigkeitsgrad da mutet die Ankündigung »Bonusball bei 250 Millionen Punk-



erleuchteten Feld die Enterprise. (B00 x 600)

ten« fast schon zynisch an. Zwar sollen laut Handbuch jede Menge

»Spezialmissionen« wie das gezielte Abschießen bestimmter Fel-

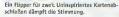
der, das genaue Passieren von Rampen oder ein geschicktes Multiballspiel für Abwechslung sorgen. Doch in der Realität flitzt die

Silberkugel so schnell umher, daß selbst die hartgesottensten

Pinball Wizards ins Schwitzen kommen: Auf verdeckten Loops

geht der Ball heimlich auf Warp-Geschwindigkeit.







Sapperlot: Die Kuget hat sich in die neutrale, weit nicht interaktive Zone verirrt.

Roland Austinat

Gut, daß Captain Kirk das nicht mehr erleben muß - zwei flaue Flipper und ein mittelmäßiger Mehrspielertisch sorgen allenfalls bei den härtesten Enterprise-Fanatikern für kurzfristige Erregung. Zwar sollen die mit kleinen Gags wie einer Tribble-Auswahl zu Beginn von »To boldly go« geködert werden, doch vergebens: Spätestens nach einer Viertelstunde zuckt die Hand beim B3. »Ave Captain!«-Sample zum Lautstärkeregler.

Ach, was hätte man aus dem Thema nicht alles machen können: Wie wäre beispielsweise eine Geschichte gewesen, die sich ähnlich wie bei Sierras letztem 3D Ultra Pinball über mehrere Tische entwickelt? Stoff dafür bieten die knapp BO Enterprise-Folgen allemal. So wirkt das Ganze sehr wie eine schnell dahingeschluderte Auftragsarbeit, die ein paar dringend benötigte Dollars für die Jahresbilanz einfahren soll.

* Sounds aus der TV-Serie

Wenige Tische

🕒 Nur eine Ansicht

Happig schwer

Sprache: Englisch Multi-Player: Ca.-Preis 80 Mark

Hersteller: SCI/Interplay Testversion: Verkaufcuprefon 1 ft Betriebssystem: MS-DOS, Windows 95 1-2 (an einem PC)

3D-Karten: -Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM

Grafik; 60 Einstieg: 70 Steuerung: 60

80 Sound: Komolexität: 50 Multi-Player: 60

Spielspaß:

PC PLAYER 4/9B 109 Prügelspiel für Fortgeschrittenen und Profis

Last Bronx

Wer sich in der Spielhalle durchschlägt, muß schon ein echter Prügelknabe sein. Acht hammerharte Fighter kloppen in Segas »Last Bronx« um Ihre Gunst,

apan ist von der asiatischen Wirtschaftskrise hart getroffen worden und in Anarchie versunken. Dank der harten Hand der Soul Crew jedoch, einer Gruppe ehrenwerter Motorradfahrer, hat sich Neo-Tokyo in den letzten Jahren wieder berappelt. Aber auch diese neue Ordnung ist gefährdet, seit der Gang-Anführer einem Mordanschlag zum Opfer fiel. Da bleibt nur eine Lösung: Alle Bosse der verschiedenen Straßengangs treffen sich an versteckten Orten, um in Kämpfen Mann gegen Mann (oder Frau) den neuen Herrscher der Stadt zu ermitteln. Um so mehr, als der geheimnisvolle Rotauge, ein Kämpfer allererster Güte, eventuell unwilligen Clanchefs Beine macht und sich den Sieger der ganzen Angelegenheit dann noch einmat besonders vornehmen wird.

hanebüchene Hintergrundgeschichte völlig unwichtig. Wählen Sie sich einen tapferen Streiter aus: drei Damen und fünf Herren stehen zur Wahl, Dann haue man auf alles ein, was sich bewegt. Für jeden Geschmack sollte etwas dabei sein, denn jede Figur besitzt eine eigene Schlagwaffe, die ihren Kampfstil entscheidend prägt und weitestgehend unverwechselbar macht. Der junge Yusaku Kudo etwa ist befähigter Experte des dreigeteilten Stabes, der allen Kennern des Films »Die 36 Kammern der Shaolin« ver-

Nun ia, im Grunde ist diese ganze

Für Tommy, den milchbärtigen Jüngling, haben die Gesetze der

Eres

777

THAT I SHOW ETRIET

Auf geht's: Tonfas gegen

schiedliche Systeme.

Langstock, zwei äußerst unter-

Schwerkraft nicht immer volle Geltung.

traut ist. Der bärenstarke Subaru Zaimoku, von Beruf eigentlich Müllmann, bevorzugt einen riesigen Holzhammer, mit dem er sich zwar langsamer als alle anderen bewegt, dafür aber bei Treffern um so größeren Schaden anrichtet. Und die niedliche Yoko Kono

> schätzt nicht nur die US Air Force, sondern weiß auch mit zwei amerika-

Auch in der niedrigen Auflösung ist Nagi noch ein hervorragendes Modell für hautenge T-Shirts. (320 x 240)

nischen Tonfas bestens umzuaehen.

100

Machen Sie sich mit dem Chaoten Ihrer Wahl gut vertraut: jeder besitzt ein nur ihm zugängliches Repertoire an Schlägen, Tritten, Catcher-

Griffen oder anderer Special Moves, Damit Sie auch in Ruhe an wehrlosen Gegnern üben können, hat Sega netterweise einen umfangreichen Trainingsmodus eingebaut. Erreichen Sie die gewünschte Sicherheit im Umgang mit Ihrer Figur, steht zunächst der normale Arcade-Modus an. Die übrigen sieben Helden der Unterwelt warten hier auf Sie, bevor es dann letztendlich gegen Rotauge geht, um die Anführerfrage ein für alle Mal zu klären. Dabei betreten Sie das jeweilige Revier des Bandenkönigs, zerbrechen ihm in wahlweise einer bis sieben Kampfrunden alle Kno-

> chen und schreiten weiter zum Nächsten.

Diese Kämpfe werden in der spätestens seit »Virtua Fighter« üblichen Quasi-3D-Perspektive bestritten. Eine imaginäre Kamera fährt um Protagonisten

Der gehässige Kurosawa entblödet sich nicht, auf den am Boden liegenden Joe einzuknüppeln.



Alle acht KämpferInnen stellen sich in einem rudimentären Text vor.





Im Würgegriff: Mit einer Körpergröße von über 1,80 Meter ist Zaimoku für japanische Verhältnisse ein Riese.

herum und gaukelt Raumgefühl vor. Tatsächlich aber bewegen Sie sich auf einer zweidimensionalen Schiene, da ein Ausweichen zur Selte nicht möglich sich Grundsätzlich haben Sie die Wahl zwischen Tritten und Schläden. Können über den Boden rollen oder den

Gegner anspringen und auch in Abwehrstellung gehen. Alle normalen Angriffe werden dann meisterlich geblockt, nur Nahkampfattacken oder Tiefschläge können die Defensivstellung noch überwinden.

Zur Steuerung ist ein Joypad am besten geeignet, auch mit einem vielknöpfigen Joystick werden Sie zurechtkommen. Die Tastatur ist nicht unbedingt ideal. Elf verschiedene wichtige Manöver in der Hektik des Kampfes bedienen zu müssen, könnte auch vor dem Monitor schnell zu unglücklichen Verletzungen führen. Der Kampf selber ist, genügend Rechenpower vorausgesetzt, sehr schön anzusehen. Flüssig und gut animiert gleiten die einzelnen Kämpfer über den Bildschirm und verlangen Ihnen selbst auf der

Udo Hoffmann

Last Bronx reizt die Grundidee der Quasi-30-Prügler bis zur Neige aus. Die Akteure bewegen sich bei maximaler Detallwahl wirklich trefflich, die komplexe Steuerung der zahlreichen Special Moves erschließt sich teilweise sogar rein intultiv. Da fliegen dann die Fetzen, daß es nur so eine Freude ist und die besiegten Gegner meterweil durch die Luft segeln. Agressionsabbau leichtgemacht, sozusagen.

Unter der strengen Lupe des bösen Testers werden aber auch Schwächen offensichtlich. Es ist nun wirklich nichts Neues mehr, acht übellaunige Gesellen aus irgendwelchen abstrusen Gründen aufeinander zu hetzen. Warum werden nicht einmal ein paar Bonuselemente (Kraftprijfungen. Gegenständen ausweichen) eingebaut, wie das doch früher bei den 2D-Prügelspielen auch funktionierte? Außerdem schlägern sicher auch Spieler über 20 gern mal per PC und wollen dann nicht von platten Halbstarkensprüchen genervl werden. die in der Charaktervorstellung reichlich fallen. Da bügelt der gelungene Mehrspielermodus aber wieder vieles aus. Dem lieben Bürokollegen am Compuler die Grenzen aufzuzeigen, macht halt immer noch am meisten Beat'm-up-Spaß.

Geschmeidige Grafik

+ Abwechslungsreiche Gegner

Gute Steuerung

Virtua Fighter 2 sehr ähnlich

Halbstarke Präsentation einfachsten Stufe noch einiges ab. Die einzelnen Special Moves sollten auf höheren Stufen gehörig geübt werden, ansonsten werden Sie häufiger mit dem Straßenpflaster Bekanntschaft machen, als Ihnen lieb sein kann. Haben Sie keinen starken Prozessor, können Sie durch die Interlace-lechnik, das Verkleinern des Bildschirms oder durch Umschalten auf eine niedrigere Auflösung akzeptables Tempo erreichen.

Sind Sie erst einmal. König von Tokyo, können Ihnen noch verschiedene andere Spielmodi Grund zur Beschäftigung mit diesem Programm geben. Im Survival-Mode treten Sie ohne die sonst nach jedem Kampf erfolgende Lebensenergie-Auffrischung an. Hier geht es dann vor allem um den Eintrag in eine Highscoreliste. Je mehr Gegner Sie besiegen, desto mehr Punkte gibt es. Im Team-Battle können Sie sich eine starke Truppe aus bis zu

fünf Kämpen zusammenstellen, die gegen ein ebenso großes Team antritt. Der »PC Modus« enthält die uitimative Herausforderung: Hier kämpfen alle Gegner bestmöglich und lassen sich auch nicht durch die Einstellung »Easy« im Optionsmenü verweichlichen. (uh)



Der Kampf auf der Brücke der Tränen treibt Yusaku selbige in die Augen,

Hersteller 3D-Karten: Patch in Vorbereitung Beta vom Januar '98 Testversion: Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/133, 16 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-2 (PC), 1-6 (Netzwerk) Pentium/233, 32 MByte RAM Ca.-Preis: 70 1111111 Grafik: Sound: 60 111111 Einstieg: 60 Komplexität: 70 Steuerung: 70 Multi-Player: 80 Spielspaß:

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dark Ri

Der Planet Erde reicht nicht mehr aus als Schauplatz für zünftige Prügeleien, Bei »Dark Rift« stehen sich die besten Kämpfer des gesamten Universums gegenüber.

elches Ereignis ist in der Lage, die Elite der Galaxis zusammenzutreiben? Die Erkenntnis der ewigen Lebens? Der Stein der Weisen? Oder gar ein Freiabo Vor dem brutalen Giganten Gore scheint Morphix in die Knie zu gehen. für PC Player? Nun wollen wir mal nicht übertreiben; auch

ein sogenannter Master-Schlüssel ist schon Motivation genug, um acht Champions aus allen Ecken der Galaxie zusammenzutreiben. Der unglaublich mächtige Sonork Nezom - er kann sich seine Schnürsenkel in weniger als zwei Sekunden zusammenbinden - hat einen Teil dieses Schlüssels als Preis für das größte Kampfsportturnier aller Zeiten ausgesetzt. Was man damit anstellen kann? Fragen Sie nicht.

Konzentrieren Sie sich besser darauf, einen Ihrem Geschmack entsprechenden Kämpfer zu wählen und tüchtig Special Moves zu üben. Abgesehen davon, daß alle zwei Arme und Beine besitzen, sind Sie nämlich grundverschieden. Die humanoide, zierliche Prinzessin Niiki wirkt mit ihren beiden Ringen in den Händen wie eine Anhängerin der rhythmischen Sportgymnastik, Da diese Ringe aber rasiermesserscharf sind, ändert sich dieser erste

Die siiße Niiki wär houte heccer mal im Bett gebtieben.



Udo Hoffmann

Da sollten sich die Branchenführer Virtua Fighter 2 und Last Bronx aber mal gehörig schämen. Dark Rift führt ihnen vor, was 3D-Bewegungsfreiheit wirklich bedeutet. Keinerlei Schienen mehr, auf denen sich die Charaktere lediglich vor- und rückwärts bewegen können. Hier ist echtes Raumgefühl angesagt. Auch die nette Vorstellung der verschiedenen Heroen und ihrer originellen Waffen haben mir gefallen.

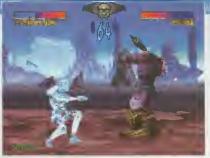
Leider verdirbt sich Dark Rift mit der durchwachsenen Grafik und der mangelnden Abwechslung eine höhere Wertung. Ist Sonork einmal besiegt, gibt's nur wenig Gründe, ihm abermals Mores zu lehren. Auch der Mehrspielermodus ist eher schlicht.

Echter 3D-Kampf

TGroteske Kombattanten

🖢 Grafik grobkörnig

- Arm an Abwechslung



Eindruck schnell. Der kristalline Morphix kann, wie der Name schon sagt, seinen Körper verändern. Er benötigt denn auch keine Waffen, sondern schlägt mit seinen Armen wie mit großen Klingen zu. Und die mit einem Neuronennetz beschwingte Eye hat eine ganze Bücherei an Militärliteratur in ihren Datenbanken gespeichert. Ihr Laserschwert muß sie aber aus dem Film »Krieg der Sterne« entliehen haben. Auch die anderen Schläger sind höchst individuell gestaltet,

Im üblichen K.o.-System metzeln Sie nach Wahl ihres Protagonisten die anderen überirdischen Streiter gründlich nieder. Zum Schluß steht dann noch der Titelkampf gegen den erwähnten Sonork an. Auch auf der leichtesten Stufe werden die einzelnen Gegner immer grimmiger und setzten häufiger ihre besonderen Attacken ein. Zum Glück gibt es nach jeder Niederlage die Möglichkeit, dem eben noch siegreichen Rivalen erneut gegenüber zu treten. Ins Auge fällt dabei, daß es sich um echten 3D-Kampf handelt. Es sind nicht nur Ausfallschritte zur Seite möglich, einem schnell heranstürmendem Geoner kann man sogar in den Rücken. geraten. Bis der sich dann wieder umgedreht hat, verpassen wir ihm erst mal ein paar kräftige Hiebe auf den Hintern oder andere pikante Stellen.

Gut auch die Anpassungsfähigkeiten an unterschiedliche Rechenpower Ihres Prozessors; Verkleinern Sie einfach den Bildausschnitt oder die Auflösung, Immer weniger schön wird dann allerdings die Grafik, die selbst bei maximaler Auflösung kein besonderer Genuß ist. Zum Teil bestehen die außerirdischen Recken aus groben Polygonen. (uh)

Vic/Tokai Hersteller: 3D-Karten: Direct 3D, Power VR Testversion: Verkaufsversion 1.0 Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM Betriebssystem: Windows 95 Sprache: Englisch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-2 (an einem PC) Pentium/200, 32 MByte RAM. 3D-Karte 80 Mark Ca.-Preis: Grafik: 50 IIIII 70 Sound: Einstieg: 60 IIIIII Komplexitât: 50 Steuerung: 70 Multi-Player: 60 Spielspaß:

Zusatz-CD für Dark Colony



The Council Wars

icht mal ein halbes Jahr nach dem Erscheinen des Echtzeit-Strategiespiels »Colony Wars« schiebt Take 2 mit »Council Wars« eine Erweiterungs-CD nach, Dort liegen sich immer noch die extraterristischen Taar und die Menschen in den Haaren. Pro-Fraktion gibt es eine neue Truppengattung sowie eine Kampagne mit jeweils acht Missionen. Seit neuestem gibt auch eine neutrale dritte Rasse ihren Senf dazu, mit der Sie sich wahlweise raufen oder verbünden. Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: Nach wie vor verwandeln Sie den Rohstoff »Petra-7« in Gebäude und kampftüchtige Einheiten. Letztere dürfen Sie in beliebiger Vielzahl verheizen, den unersetzlichen »Commander« dagegen gilt es vor allem Übel zu bewahren.



Eine relativ teure Zusatz-CD. die relativ wenig bietet.

Manfred Duy

Gehen wir doch mat die Mängelliste durch: Es gibt keine Mehrspielerkarten, und die Neuerungen beschränken sich auf etwas optische Kosmetik. zwei neue Einheiten sowie die besagte neutrale Rasse. Dagegen wäre ja nichts einzuwenden, viel lieber häfte ich es aber gesehen, wenn sich Take 2 die eklatanten Bedienungsmängel des Basisprogrammes zur Brust genommen hätte.

Einige Truppen ignorieren des öfteren mal sämtliche Befehle, andere wiederum sehen tatenlos zu. wie ein nahestehender Kumpel vom Gegner eingesargt wird. Schade um die tollen Lichteftekte. die angesichts solcher Mängel zur Nebensache schrumpfen.

Tolle Explosio-

(= Ungehorsame Einheiten

- Keine Mehrspielerkarten

Disk Colony: The Council Wan

Hersteller: Testversion: Betriebssystem: Windows 95 Sprache: Deutsch Multi-Player:

Ca.-Preis:

Verkaufsversion 1.0

Hardware, minimum: Pentium/75, 16 MByte RAM Hardware, Empfehlung:

50 Mark

Pentium/133, 32 MByte RAM

Grafik;

70 Einstied: 40 Steuerung: 20 III

Sound: 40 Komplexität: 50 Multi-Player: -

Spielspaß:



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

Heinrich Lenhardt (hl) verantwortlich im Sinne des Presserechts



BERATER OER CHEFREDAKTION

Ralf Müller

REDAKTION Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, itd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schneile (mash)

MITARBEITER DIESER AUSGABE Stephan Fabel (Internet), Henrik Fisch (hf), Florian Heise, Markus Krichel, Thierry Miguet, Volker Schütz (vs), Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION Thomas Köglmay

CHEFIN VOM DIENST TEXTCHEFIN

Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin) REDAKTIONSASSISTENZ

LAYOUT UND GRAFIKEN

TITTEL

Artwork: Activision; Gestaltung: Journalsatz GmbH FOTOGRAFIE: FOTOS Josef Bleier

> GESCHÄFTSFÜHRUNG Martin Aschoff, Dr. Rudiger Hennigs ANSCHRIFT DES VERLAGS

WEKA Consumer Medien GmbH Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefox: (0 81 21) 951-296, Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLETTUNG Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKALIF Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ Geblet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Krittel. Lei (0 81 21) 951-270.
Mediaberatung PLZ-Geblet 0-5: Natale Regnault. (0 81 21) 951-273,
Markovararliele: Christon Buck (0 81 21) 951-074.
Markovararliele: Christon Buck (0 81 21) 951-074.

Verlagsbiro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege, Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-OISPOSITION Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-474

PRODUKTIONSLEITUNG Otto Albrecht

ORUCKVORLAGEN Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen VERTRIEBSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB

Gabi Rupp VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertneb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

ORUČK Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG.

Postfach 10 03 40, 74523 Schwabisch-Hall ISSN-Nummer 0943-6693 - PC Player; 1435-2591 PC Player plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

SO ERRICHEN SIE UNS.

TO ERRICHEN SIE UNS.

PRINCE AND ADMINISTRATION OF A STATE OF A ST

Zuerst kamen die Sojabohnen, dann folgte das Klonschaf Dolly, und nun macht die Gentechnik noch nicht mal vor Echtzeit-Strategiespielen halt. Das arg überstrapazierte Genre könnte ohnehin langsam mal eine Frischzelentherapie gebrauchen.

Daß »Warbreeds«-Chefdesigner Alan Wassermann ein Faible für »MechWarrior«-Spiele hegt, wird sehr schnell klar. Während Sie bei praktisch sämtlichen bisherigen Echtzeit-Stra-

tegiespielen stets nur vorgefertigte Einheiten produzieren, dürfen Sie diese hier selber mit Waffen bestücken. So ist es möglich, insgesamt über 32 000 unterschiedlich ausgerüstete Varianten zusammenzustellen. Diese entstammen vier außerirdischen Rassen, welche sich auf dem Fantasy-Planeten Aeolia befehden - wie einem myteriösen Breitwand-Intro zu entnehmen ist. Die Kabbeleien ziehen sich durch eine mit einem Tutorial versehenen Kampagne, in der Sie abwechselnd ie eine der vier Rassen betreuen. Des weiteren stehen knapp 20 (auch für den Mehrspielerbetrieb geeignete) Karten

für Solospieler zur Verfügung. Dort entscheiden sie selber über die Anzahl der bis zu drei Computergegner. Der zunächst geplante Karten-Editor dagegen ist zwar nicht im Programm enthalten, soll aber in Kürze unter folgender Web-Adresse zum kostenlosen Download bereitstehen; »Http://www.warbreeds.com«

bewahren

Schauplatz des actionreichen Geschehens sind karge Landstriche, deren Wüsten und Plateaus höchstens mal von einem Lavafluß oder einem Gebirgsmassiv gesäumt werden. Der Bildausschatzlüßt sich jederzeit in fünf Stufen von 640 mal 480 bis hin zu 11280 mal 1024 Punkten umstellen. Die Aufträge bestehen allesamt darin, entweder sämtliche Feinde oder einige zuvor benannte



 Die blaugelben Pflanzen sind für die Energiezufuhr zuständig.



Inmitten des Kampfgetümmels fällt es schwer, den Überblick zu

▲ Jede Einheit wird mit zumindest zwei Waffen bestückt.

Gebäude einzuäschern. Hierfür bauen Sie zunächst mal eine Armee auf, wozu reichlich Energie nötig ist. Diese entströmt kleinen Pflanzen, den sogenannten Pods. Weit verstreut in dem öden Terrain befinden sich kleine silberne Plattformen, und nur dort können Ihre Arbeiter das kostbare Grün annflanzen. Für die

weitere Ausbreitung auf einer dieser Silberinseln sorgt das schnell wachsende Kraut dann von ganz alleine. Ein in der Nähe postierter Generator entzieht den Pflanzen Energie, die hernach für weitere Bautätigkeiten verwendet wird. Allerdings müssen Sie die zwölf Gebäudetypen innerhalb eines bestimmten Umkreises zum Generator errichten. Dessen Radius läßt sich durch weitere Leitstationen beliebig erweitern. Da jedes Gebäude ständig eine gewisse Menge Energie verschlingt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als entweder die Station nach und nach bis zu den anderen Pflanzeninseln auszudehnen oder weitere Basen zu errichten. In den Fabriken produzieren Sie laufende und fliegende Einheiten, die je nach Rasse höchst unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Jeder Kämpfer wird nach Gusto mit zumindest zwei der über zwei Dutzend Waffen bestückt. Darunter befinden sich nahkampftaudiche Geräte wie Peitschen und Knüppel, aber auch

Fernwaffen von der Laserwumme bis hin zum Raketenwerfer. Wie üblich fassen Sie die Einheiten mittels eines per Maus gezogenen Rahmens in Gruppen zusammen, um sie im Point-and-

Sowohl zu den Gebäuden als auch zu den Einheiten gibt es Beschreibungen.



▲ Die Energiebalken informieren über den Gesundheitszustand der Truppe.



Die fliegenden Einheiten haben keine Chance gegen die Abwehrtürme.

durch die zunächst abged unkelte Landschaft zu hetzen. Gruppen lassen sich auf eine Taste speichern, und auch Wegpunkte werden mittels Tastatur gesetzt. Besonders

click-Verfahren

interessant wird es, nachdem Ihre Armee gegnerische Angreifer niedergemetzelt hat. Die verunzieren dann für einige Minuten als häßliche Pfütze das Schlachtfeld, und während dieser Zeit sollten Sie Ihren Arbeitern den Auftrag erteilen, dieser »Ursuppe« genetisches Material zu entnehmen. Per Energietransfer wird die DNS automatisch in Ihr Genlabor und von dort in die Fabriken transferiert, so daß Ihnen in Zukunft auch die waffentechmischen und biologischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Vermischen und Bertal zu vermischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Vermischen und Bertal zu vermischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Vermischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Vermischen und Bertal zu vermischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Vermischen Errungen

Manfred Duy

Gerade mal zwei Dinge sind es, die Warbreeds von der Masse ähnlicher Programme unterscheiden. Einmal ist dies die Übernahme und Nutzbarmachung feindlicher Gene und zum zweiten die originelle Art der Rohstoffgewinnung.

Leider kommen aber die Vorteile dieser beiden innovativen Elemente in der spielerischen Praxis nicht recht zum Tragen. Bezüglich der Waffensysteme schließlich ist es letztlich völlig wurscht, ob ich während der tumultartigen Kämpfe mit einer Peitsche oder einer Knarre auf den Gegner schieße, denn die meisten Waffen besitzen so ziemlich die gleiche Effizienz. Der Energieabbau auf den weit verstreuten Feldern wiederum erfordert ein hochempfindliches Versorgungsnetz aus Transformatoren und Leitstationen. Die Folge sind kaum zu schützende, da hemmungslos überdehnte Fronten. Was also bleibt, ist staksig animierte und mäßig bedienbare Durchschnittskost, die höchstens für den kleinen Echtzeit-Hunger zwischendurch geeignet ist

 ♣ Individuelle

 Waffen für jede Eindelt

Originelle Rohustoffgewinnung

Tumultöse Kämpfe

Ungehorsame Einheiten



Diese Echtzeit-Strategiespiele bauen allesamt auf SF/Fantasy-Szenarien. Leviathan setzt sich dank seines außergewöhnlichen Spielprinzips gegenüber der Konkurrenz durch. War Wind 2 dagegen krankt ebenso wie Warbreeds an seinen allzu unübersichtlichen Kämpfen; KKND Extreme dagegen an seinen bescheidenen Künstlicher Intelligenz und dem stereotypen Spielwerlauf. Die Rote Laterne geht an Conquest Earth, das mit seinen hetktischen Gefechten und der vermurksten Steuerung entätzuscht.

fügung stehen. Da der Gegner jedoch bereits nach wenigen Minuten angreift, bleibt für solche Laborversuche wenig Zeit. So haben Sie bereits nach kurzer Zeit alle Hände voll zu tun, die nicht enden wollenden Wellen der feindlichen Heerscharen abzuschmettern. Dies ist aus zweierlei Gründen nicht ganz einfach: Erstens nimmt die Basis aus oben genannten Gründen in aller Regel eine sehr große Fläche ein, zweitens stört die Disziplinlosigkeit der mit einer gewissen Eigenintelligenz ausgestatteten Truppe. Zwar gibt es sowohl "Patrouillier«- als auch "Bewachungsbefehle«, Wenn diese Anarchisten aber erst mal

einen Gegner ausgemacht haben, dann kennt ihr Übereifer keine Hemmungen. Oftmals lassen dann sogar die Arbeiter alles stehen und liegen, um dem Gegner bis in seine Basis hinterherzuhetzen- und dort angesichts der feindlichen Übermacht ins Heldengrab zu sinken. (md)



Die Auflösung von 1024 mal 1280 Bildpunkten liefert den größten Ausschnitt.

Testversion: Betriebssystem: Sprache: Multi-Player: CaPreis:	Beta vom Februar '98 Windows 95 Englisch (deutsch geplant) 1–4 (Internet, Netzwerk) 100 Mark	Pentium/166, 32 MByte RAM
	io	Wertung Sound: 60 ***** Komplexität: 70 ***** Multi-Player: 60 ******

Seven Years War

Bei diesem historischen Echtzeit-Strategiespiel führt die Reise in das 16. Jahrhundert zu einer Rangelei zwischen Korea und Japan. Pro Nation exisitert eine Kampagne mit je zehn Mis-



Sieben Jahre Unglück mit miesen Echtzeit-Strategiespieen?

sionen. Ähnlich wie bei »Rising Lands« ernten Ihre Arbeiter von umliegenden Feldern das begrenzt vorrätige Gemüse. um es in 14 Gebäudetypen umzumünzen. In den Produktionsstätten konstruieren Sie ein rundes Dutzend laufende, schwimmen-

de und fliegende Ein-

heiten, die in genretypischer Weise einzeln oder als Gruppe gen Feind gehetzt werden. Diesen in die Knie zu zwingen, ist Schwerstarbeit, denn in den Fabriken wird stets nur ein Auftrag vergeben. Zudem unterhält der Gegner meistens gleich mehrere Basen und bekommt regelmäßig Verstärkung in Gestalt von Luftlandetruppen, die unvermutet in Ihre Basis hineinregnen.

Manfred Duy

Und wieder wird das Buch »Spiele, die die Welt nicht braucht« um einen fetten Eintrag bereichert. Dieses Machwerk scheint uns ein übellauniger Raum-Zeit-Dämon aus dem Jahre 1994 rübergehext zu haben. Wie sonst wäre das Fehlen fast sämtlicher heute gängiger Features wie etwa ein Wegpunktesystem oder speicherbare Gruppen zu erklären? Dies ist um so beklagenswerter, da sich die Einhelten ständig in Sackgassen verrennen. Die Mager-Präsentation wurde offensichtlich vom Klassiker Warcraft 2 abgeguckt. Leider hat sich Seven Years War nicht mal das hauchdünnste Scheibchen Spielbarkeit beim großen Vorbild abgeschnitten.

D Günstiger Preis

🖭 Mißratener **Abklatsch** von Warcraft 2

Spartaner-Optik

Hersteller: 3D-Karten: -Beta vom Februar '98 Testversion: Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 95 Pentium/60, 16 MByte RAM Sprache: Englisch (dt. Handbuch) Hardware, Empfehlung: Multi-Player: 1-6 (Netzwerk, Nullmodem) Pentium/133, 16 MByte RAM Ca. Preis: 40 Mark Grafik: 30 ... Sound: 50 Einstieg: 40 Komplexität: 30 Steuerung: 40 Multi-Plaver: 40

Strategiespiel für Einsteiger

Vlad Tepes Dracula

as historisch angehauchte »Vlad Tepes Dracula« bietet sowohl rundenbasierte Wirtschafterei als auch Echtzeit-Strategie. Als Karpatenfürst Dracula bekämpfen Sie die Heerscharen eines Sultans, Zunächst erobern Ihre Bogenschützen, Reiter und Sturmhöcke eine Länderei. Mittels der



Durch Burgmauern behütet werfen die Verteidiger den Feind zurück.

dadurch hereinströmenden Kohle werden sechs Truppengattungen sowie Burgtürme und Reparaturen bezahlt.

Nachdem die Armee eine gewisse Stärke hat, wählen Sie eines der insgesamt zwölf Länder und stellen ein Überfallkommando zusammen, Die Eroberung geschieht genretypisch durch das Umherdirigieren der in beliebig große Verbände zusammengefaßten Truppen. Einige zurückgelassene Einheiten beschützen derweil die Heimatbasis, um zu verhindern, daß sich der Sultan an Ihrer Basis vergreift. Aufgrund dieses ständigen Wechselspiels zwischen Eroberung und Verteidigung kann sich die einzig vorhandene Kampagne schier endlos in die Länge ziehen (md)

Manfred Duy

tion bereits im Ansatz zunichte.

+ Historischer Hintergrund

■ Miese Steuerung

- Ange-Die sperrige Steuerung hakt an allen Ecken und staubte Präsentalität und die zutiefst hausbackene Präsentation

tion

verdient es gar, gepfählt zu werden.

Zunächst mat das Positive: Die Idee, rundenba-

sierte Wirtschaftselemente mit einem Echtzeit-

Strategiespiel zu verknüpfen, ist ebenso originell

wie ausbaufähig. Nur leider macht die zutiefst ama-

teurhafte Umsetzung bei Dracula jegliche Motiva-

Enden, der Gegner taktiert mit auserlesener Debi-

Hersteller: Computer house/Tewi Verkaufsversion 1.0 Testversion: Betriebssystem: Windows 95 Sprache: Deutsch

Multi-Player:

Ca.-Preis:

3D-Karten: -Hardware, minimum 486 DX/100, 8 MByte RAM Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 16 MByte RAM

30 111

- (geplant)

Grafik: Einstiea: 50 Steueruna: 30 IIII

Sound: 40 Komplexität: 50 Multi-Player: -

Spielspaß:

Spielspaß:

Search and Rescue



Hier setzen wir eine

Mediziner in einem Dorf

ab, in welchem der Ebola-Virus

Gruppe

willest

Sind Sie es müde, mit PC-Hubschraubern immer nur von einem Kriegsgebiet ins nächste zu knattern? Dann werfen Sie hier die Rotoren des Friedens an, um aus der Luft Gutes zu tun

ir sind stolz, ein Spiel anbieten zu können, das sich auf das Leben-retten und nicht aufs Leben-nehmen konzentriert« sagt Paul Lombardi, Chef der Firma Intense Entertainment. Bei »Search and Rescue« dürfen Sie hier in 45 Missionen viel Gutes tun: Mit zwölf verschiedenen Helikoptern brechen Sie auf, um eine Vielzahl von Einsätzen zu fliegen. Darunter finden sich das Abdichten eines (neuen) Reaktorlecks in Tschernobyl, das Abholen von Überlebenden auf einem sinkenden Schiff oder die Rettung possierlicher Delphine vor einem Ölteppich. Nicht ganz so friedlich geht es etwa beim Verfolgen von Räubern zu;

Scharfschützen an Bord Ihres Hubschraubers lauern auf den finalen Rettunasschuß.

Sie können sich sofort ins Getümmel stürzen, eine wie auch immer geartete Kampagne gibt es nicht. Zudem sitzen Sie immer im Cockpit Ihrer Lieblingsmaschine. Details wie mangelnde Zuladung bei kleinen Hubschraubern und fehlende Sitzplätze für ein sechsköpfiges Wissenschaftlerteam sind bei der Einsatzplanung unwichtig. Unentbehrlich dagegen ist die Karte, auf der Sie neben Ihrer eigenen Position auch die des Ziels fin-



▲ Eine heiße Angelegenheit: Die Männer vor dem Haus müssen einzeln hochgezogen werden, beyor die Lava sie erwischt.

den - es sei denn, es handelt.

sich um einen Suchauftrag.

So setzen Sie dort angekom-

men Seilwinden ein, ver-

1m Bermuda-Dreieck schwirren natürlich die zugehörigen UFDs im klassischen Untertassen-Look umher.

Martin Schnelle

Ah, eine zivite Flugsimulation, bei der es nicht nur ums reine Fliegen geht. Tatsächlich ist es anfangs ganz spaßig, Leute zu retten, Verbrecher zu verfolgen oder kleine Kunststückchen zu fliegen. Spannung kommt kurzfristig auf, wenn Sie über glühender Lava mit entsprechenden Turbulenzen Leute von kleinen Landfleckchen aufnehmen sollen. Doch selbst auftauchende UFOs. Zeitlimits und die vielen verschiedenen Hubschraubermodelle können die Langzeitmotivation nicht erhalten.

Oazu kommen Begleitmelodien, die scheinbar der Sammlung »Die schönste Fahrstuhlmusik« entliehen wurden - nicht gerade die passende Begleitung, wenn man in ein Ebola-verseuchtes Gebiet fliegt. Mein Hauptkritikpunkt ist aber die häßliche Grafik: Berge werden von Geisterhand in den vorher freien Himmel gemalt, die Texturen lieblos auf den Polygonboden gepappt. Für ambitionierte Hobby-Lebensretter mag dieses Spiel auf Dauer interessant sein, alle anderen sollten sich den Kauf dreimal überlegen.

Wenig abgenutztes Spielprinzip

- Schauderhafte Grafik

Auf Dauer etwas eintönia

sprühen Chemikalien zum Brandlöschen oder liefern einige Leute ab.

Die altbackene Präsentation schreit nach einem 200 Megahertz-Prozessor, die unspektakuläre akustische Untermalung verbreitet wenig Stimmung. Zumindest ist der Schwierigkeitsgrad wählbar. Übrigens: Den Nachfolger »Search and Rescue 2« hat Inten-

se schon für das diesjährige Weihnachten angekündigt. (mash)



Stealth Reaper 2020

Nach dem eher verunglückten »AHx-1« siedelt GT Interactive seinen nächsten PC-Flieger ebenfalls in der Zukunft. Da die Entwickler aus dem professionellen Simulationsbereich kommen, scheint die Spieltiefe diesmal gesichert ... oder?

ie nahe Zukunft unseres schönen Globus' wird von vielen kleinen Mächten verunsichert. Die UN steht dem Treiben einiger dieser und den daraus resultierenden 15 Millionen Toten machtlos gegenüber. Gut, daß es die »Vigil«-Truppe gibt, die mit dem »Stealth Reaper« all diese Umtriebe mit Waffengewalt unter Kontrolle bekommt. Dieses Wunderflugzeug entpuppt sich als ähnlich vielfältig wie ein Schoko-Überraschungsei: Es schlägt drei Fliegen

mit einer Klappe und ist zugleich Abfangjäger, Bomber und Schwebeflieger, der auf der Stelle in der Luft stehenbleiben kann. Soviel also zum Realismusanspruch der Programmierer von ECC. An Missionen wollen Aufklärungsflüge absolviert werden, die alterdings innerhalb von Sekunden in wüste Massenschlachten



Dies ist also der Stealth Reaper: flach und häßlich. Achten Sie auf den Horizont, wo die Welt viereckig abgeschnitten wird.

Sie einige Bunker.

Im Tiefflug

zerbröseln



Martin Schnelle

Wenn die Zukunft der Menschheit von diesem Flugzeug abhängt, dann gute Nach!! Jenes 2000 Knoten schnelle Geschoß wird ohne Probleme von Eurofightern, SU-35 und sonstigen Mühlen eingeholt, die der Gegner gerade auffährt. Einige Raketentreffer verkraftet unser Wundervogel mühelos, Maschinenkanonen hoten ihn dagegen sofort herunter. Wie AHx-1 krankt Stealth Reaper darunter, weder eine Simulation noch ein Actionspiel zu sein. Für eine Sim ist die Komplexität viel zu gering, für eine Ballerei fehlen entscheidende Faktoren wie Spielbarkeit. Es ist ja toll und schön, daß unsere Steallh-Flunder fast fünfzig Raketen mil sich herumschleppen kann, doch was nützt der schönste Radarschutz, wenn alle Gegner trotzdem sofort aufschalten und schießen? Dazu läßt sich das Ding weder unter fliegerischen noch actionmäßigen Aspekten vernünftig steuern. Und wenn ich fünfmal in zehn Sekunden akustisch auf ein anvisiertes Ziel hingewiesen werde, nervt das schlicht und ergreifend. Die optische Präsentation ist aufgrund der häßlichen Texturen ebenfalls weitestgehend mißlungen. So kann das Fazit nur lauten: Finger weg!

- Viele drollige Waffen
- Üble Grafik
- Nerviae Sprachausgabe
- · Kata strophales Fluaverhalten
- Langweilige Missionen

ausarten. Bestimmte Bodenziele sind auszuschalten, und an anderen Stellen warten Horden von Flugzeugen darauf, daß Sie sie aus dem Himmel pusten. Außer den üblichen Luft-Luft-Raketen und Bomben wird der Reaper mit ASRAAM-Geschossen bestückt, einem in Wirklichkeit nicht existierenden Kurzstrecken-Abfangprojektil. Dazu kommen noch Laserkanonen und Raketen, die »hypersonische« Schockwellen verursachen und so ihre Ziele zerstören. An der Bewaffnung läßt sich übrigens nichts ändern. Trotz der Stealth-Technologie, mit der Ihr Flieger ausgestattet ist, orten Gegner ihn stets sofort und greifen auch gleich an. So

sollte Ihr Finger also immer nervös auf dem Waffenauslöser liegen, um die reichlich bemessenen Raketen loszuschicken, Sobald Sie eine gewisse Höhe erreicht haben, schneidet der Rechner übrigens das Gelände rigoros ab, Nebeleffekte oder geringerer Detailgrad für weiter entfernte Landstriche scheinen den Programmierern unbekannt zu sein. Es gibt zwar eine Auß enansicht, der Fernglas-ähnliche Rahmen um die Darstellung bleiht indes. Das somit recht kleine Fenster bietet ein rechtes Trauerspiel an Grafik, so daß noch nicht einmal Ballerfreunde auf ihre Kosten kommen. (mash)

Hersteller:	GT Interactive/ECC	30- Karten: -
lestversion:	Beta vom Januar '98	Hardware, minimum:
Betriebssystem:		Pentium/120, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung:
Multi-Player:	1-24 (Netzwerk, Internet)	Pentium/166MMX, 32 MByte RAM
CaPreis:	90 Mark	
		Wertang
Grafik: 3	0 111	Sound: 20 II
rinalian E	0 11111	Komplexität: 30
einstieg: 🖘		
		Multi-Player: 20 💶
Steuerung: 3	10 111	
	10 111	

154

Actionspiel für Einsteiger

Maximum **Force**

Vielseitige Fieslinge: Terroristen wollen die Regierung der USA ablösen, indem sie die amerikanischen Atomwaffen, die internationalen Finanzmärkte und den südamerikanischen Drogenmarkt kontrollieren.

rohe Ostern: Auf den Inseln zum Fest wird ein Atomwaffenlager von radikalen Tierschützern gestürmt. Sie wollen mit den Raketen eine Welt ohne die schädliche Menschheit schaffen. Zeitgleich plündert eine Schar durchgeknallter Verbraucher eine Bank, um die dort geguälten Dollars zu befreien. Selbst in Südamerika ist es vorbei mit Teguila und Sunrise: Hier entwickelt das Somnolia-Kartell ein

bewußtseinsveränderndes Mehlprodukt, aus dem fiese Knabbereien für Computerfreaks gebacken werden sollen. Bis zum Pulitzer-Preis ist es noch ein weiter Weg für die »Maximum Force«-Rahmenhandlung, Das Spielprinzip gewinnt auch keinen Son-

Gotcha! Ein fröhlicher Farbklecks deutet auf das Ableben des Gegners hin.

Roland Austinat

Mein letzter Spielhallenbesuch liegt schon über

ein Jahr zurück - bei Titeln wie Maximum Force

derpokal für Komplexität: Fadenkreuz mit Maus oder Cursor-Tasten auf Bösewichte, Handgranaten und ähnliche Elemente lenken, abdrücken, nächstes Ziel suchen. Zwischendrin laut Anleitung »ohne Bedenken« Kisten, Kameras, Kaffeemaschinen und sonstige

* Viele

Schau-

plätze

spielt





ker Brocken wie dieser Helikopter auf Sie,



Neulich, an der Maschinenpistole: ein Gastrollen-Auftritt von Thomas Köglmayr?

Einrichtungsgegenstände zerballern, um die

Punktzahl zu mehren. Zur Belohnung öffnen sich Türen zu versteckten Räumen oder schlichten Bonusspielchen wie dem Abschießen von herabfallenden Steinen.

Die drei Einsätze sind in maximal drei verschiedene Seguenzen aufgeteilt, die auch mit zwei Spielern in fünf sehr ähnlichen Schwierigkeitsstufen gesäubert werden können. Eine Lichtpistole wie im Automatenoriginal wird leider nicht unterstützt. Acht verschiedene, leidlich digitalisierte Bösewichte und -wichtinnen machen Ihnen das Leben schwer, So berichtet das Handbuch über Deirde Hansen: »Das tödliche Töchterchen kommt aus reichem Hause und zeigt keinerlei Reue - weder im Schlafzimmer noch im Waffenarsenal.« Die gewinnbringende Strategie gegen Fleischklops Victor Topper ist in ihrer Einfachheit überwältigend: »Pumpen Sie den Kerl voll Blei!« Doch keine Angst, liebe Kinder: Die Gauner werfen nur einen bunten Farbbeutel in die Höhe und tauchen ein paar Sekunden später so grimmig wieder auf, wie sie von der Bildfläche verschwunden sind. (ra)

weiß ich auch, warum. Das ultraeinfache Spiel-TOriginelprinzip spricht halt nur das Reaktionsvermögen an. le Kamera-Über das bewährte »Schieß auf die Power-ups. Hersteller: aber nicht auf die Geiseln« der inzwischen durch fahrten Testversion: die Bank indizierten Genrekollegen kommt die Bal-Betrlebssystem: Sprache: lerei nicht hinweg. Multi-Player, Im Rahmen seiner herzhaften Schlichtheit ent-- Keine Ca. Preis: wickelt die Ballerei durchaus einen morbiden Light-Gun-Charme. Die acht Stammgegner wachsen einem Unterstütmit der Zeit richtig ans Herz. Im Zweispielermodus Grafik: zuna geht es richtig rund, man feuert sich an oder hält sich den Rücken frei. Alles in allem macht das Schnell schlichte Herumgeballere durchaus einen Nachmittag lang Spaß - dann haben Sie es nämlich durchge-



durchgespielt.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bug Riders

Was passiert, wenn man das 64er-Oldie »Masters of the Lamp«, den Ballerklassiker »Rebel Assault« und ein durchschnittliches Rennspiel in einen Sack voll Käfer steckt? Richtig, das Ergebnis könnte »Bug Riders« heißen.

Ein Käfer, ein Königreich für einen Käfer – nur der wackere Edelmann, der mit dem vielflügeligen Ungetüm als erster

durchs Ziel geht, kann in »Bug Riders« der neue König von Entymion werden.

Was bisher geschah: Nach dem Tod des 33. Königs muß die Regenten-Planstelle neu besetzt werden. Da sich eine wahre Heerscharvon Regierwilligen die Fingernach dem Schloß des Herrschers leckt, ist guter Rat teuer. Wie soll man schließlich herausfinden, ob sich beispielsweise der Mutant Xexyck oder die wilde Vesta besser als Staatsoberhaupt eignen? Einem Berater, der aus unbekannten Gründen anonym bleiben möchte, kommt die rettende Idee: Jeder der Aspiranten muß sich zusammen mit den anderen in einem Wettstreit messen.

Da Lanzenreiten oder Bogenschießen in Entymion mächtig out sind, bleibt nur noch ein Turnier der Käfer. Die Krabbeigesellen sind im Fantasiereich nämlich das fliegende Fortbewegungsmittel der Wahl.

Wählen Sie sich also einen der 13 verschiedenen Recken aus, deren gepanzerte Freunde sich marginal in ihrer Leistungsfähigkeit unterscheiden, und schwingen Sie sich in den Sattel, Im Campaign-Modus flattern Sie in je drei Rennen durch fünf Provinzen und die Burg. Nur wer genügend weit vorne landet, kommt in die nächste Runde. Immerhin darf zwischendurch gespeichert werden. Im Time Trial geht es dann weiter, wenn Sie schnell



Danubus, das Land der schwelenden Sümpfe, ist vor allen Dingen eins: sehr dunkel,

Hier wird scharf geschossen: Im Wald von Borasia bricht das Sonnenticht durch die Baumwigfel. (640 x 480, 30fx)

genug eine Strecke abfliegen, während in der necklschen Exterminate-Variante die Gegner kurzerhand abgeschossen werden. Zur Beschleunigung verpaßt man den geflügelten Freunden ein naar Schläge mit einer Gerte. Passiert das nicht im richtigen Takt, quiekt Im fliegen pan Takt, quiekt Im fliegen

der Untersatz auf und wird bockig: Sie sehen die Konkurrenz nur noch von hinten. Bunte Ringe sorgen für Zeitgutschriften und Waffen-Upgrades, die Sie ab dem zweiten Durchgang kräftig einsetzen dürfen.

Traurig, aber wahr: Die gurkige Steuerung kann selbst mit einem Gamepad nicht Überzeugen. Völlig freie Bahnen gibt es nämlich nicht, statt dessen fliegen Sie wie auf Schienen, an denen Ihr Käfer mit Gummibändern festigebunden ist. Kollisionsabfragen scheinen in Entymion ein Ding der Alchimisten zu sein: Munter sausen die krabbeiligen Gesellen durch Gesteinsformationen und Bäume. Die Grafik ist mit einer 3D-Karte ausreichend flink, jedoch sehr grobschlächtig. Neben den spartanischen Soundeffekten erklingen passable Ethno-Melodien. (ra)

Roland Austinat

Kein Fall für Entymologen: Die Mischung von Renn-, Action und Flugelementen kann Bug Riders nicht aus dem Mittelfeld hochkatapultieren. Auch der Mehrspieler-Modus, in dem mehrere Flügelmänner um die Wette fliegen oder aufeinader schießen, rechtferitgt den Kauf nicht. Obendrein ist die Gräfik in einigen Provinzen abgrundtief häßlich. Sicher, ein, zwel Runden machen kurzzeitig Spaß, doch dann kommt schneil der Frust über die wilden, steuerungsbedingten Kamerafahrten auf. Wie schon der indirekte Vorgänger Tiger Shark bleibt Bug Riders Durchschnittskost. Wenn Sie in einer Fantasieweit in die Lütte gehen wollen, spielen Sie besser Segas Panzer Dragoon oder das gute, alte Magic Carpet.

+ Ungewöhnliche Story

5 Fiese

Steuerung Grobe Grafik

Wenig Abwechslung



156

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Sentient

Die Titanic ist nichts gegen die Icarus: Eine Raumstation droht, komplett in der Atmosphäre von Xexor zu versinken, dazu herrscht an Bord eine gefährliche Strahlenkrankheit. Gerrit Sherova wird in »Sentiient« daher an Bord gebracht, um das Schlimmste zu verhindern. Anders als in den meisten Adventures führen die rund 60 Besatzungsmitglieder der Station ein Eigenleben, laufen von A nach B und tauschen sich auch über die Spielfigur aus. Mit einem Satzbaukasten können Sie Dutzende von Fragen und Aussagen zusammenbasteln, um insgesamt fünf unterschiedliche Handlungsfäden aufzudröseln.

Die gute Story wird durch übelste Präsentation deklassiert. Die 3D-Grafik wabert auf unterstem Shareware-Level, der Sound wirkt



Obwohl der Pfleger seiner Arbeit nachgeht, dürfen Sie etwas mit ihm plaudern.

bemüht. Logische Bugs dämpfen die Freude: Wollen Sie, dem Tode nahe, zur rettenden Identifizierung Ihren Paß vorzeigen, sagt Gerrit: »Auch Sie sollen einen Paß haben.« Ihr Gegner nimmt diesen und bedankt sich höflich. (ra)

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Zombieville

Gegen Vampire hilft Knoblauch, gegen Werwölfe Silber, und endüch gibt es auch ein wirksames Mittel, das wandelnden Leichnamen die Lebenslust nimmt. Es heißt »Zombieville«. Lebende Tote überrennen eine Militärbasis in der Mitte von nirgendwo. Zur richtigen Zeit am richtigen Ort, versucht der abgewrackte Kleinstadtjournalist Matt Black, die Lage in den Griff zu

bekommen und die hyperaktiven Leichen zurück in ihre muffige Gruft zu schicken,

Sie schießen ihm mit der Maus seinen Weg über zwei Zombie-infizierte CDs frei. Außerdem gibt es die sogenannte Rätsel, die auf dem



Gibt Matt den Uniformierten eine einzige falsche Antwort, verwandeln sie ihn zu appetitlichem Wurmfutter.

immer wieder spannenden »brauner Pixel auf braunem Grund«-Prinzip basieren. Ebenso rätselhaft bleiben viele der Multiplechoice-Dialoge, welche neben ausgeprägter Zusammenhanglosigkeit und begrenztem Unterhaltungswert die Eigenschaft aufweisen, fast ausschließlich in Sackgassen (will sagen: Matts Tod) zu enden. (vs)

Roland Austinat

Erde an icarus. So kann die Station nicht gerettet werden. Umständliche Bedienung, reichlich ruckelnde Render-Videos und schauerliche Sounds schrecken den besten Helden ab. Dabei klingt die Interaktion der Charaktere, eine regelbare Schwierigkeit und neun verschiedene Schludvarlanten gar nicht übel. Doch wie kann über ein halbes Jahrzehnt nach Ultima Underword noch eine solch übe Graffik-Engine entstehen? Der Abenteurer in mir will wissen, wie es weitergeht, doch der ralionale Roland sagt sich: Erü Sentien ist dein Leben zu kurz, lies lieber ein gutes Buch.

♣ Spannende Geschichte

ভ Üble Optik

Logikprobleme bei Dialogen

Volker Schütz

Hier, in stark verkurzter Form, Zombievilles Qualifikationen für die Auszeichnung »Horrorspiel des Jahres«» schaerliche Steuerung, haarsträubende Kollisionsabfragen, hirnerweichende Dialoge, furchterregender Schwierigkeitsgrad und schreckliche Kampfsequenzen. Daß die Programmierung geistlos erscheint, stört da nicht weiter.

Würde Trash-Filmemacher Ed Wood noch unter den Lebenden weilen, bräche er in Tränen der Rührung auss Nach all den Jahren endlich nur noch auf Platz zwei der Dilettanten-Hilliste der Unterhaltungsindustrie. ❤ Verpackung mit Grünem Punkt

Uniogische Dialoge

Unfaire Actionsequenzen





Twisted Metal 2

Für alle radarfallengeplagten Zeitgenossen heißt es jetzt anschnallen und das Rauchen einstellen. »Twisted Metal 2« bietet mehr qualmendes Gummi und brennende Autowracks als jedes Monstertruck-Rennen.

Mit akti. viertem Schutzbekommt der Monstertruck der beiden Kiffer Mike und Stu gleich den ultimativen Kick (3Dfx).

des Stra-Renkampfes in Paris düdelt aus den Lautsprechern der »Bruder Jakob«-Hardcore-



hnen wird zur Last gelegt, am 09.12.97 um 21.20 Uhr in Poing, Landkreis Ebersberg, folgende Ordnungswidrigkeit begangen zu haben: Die zulässige Höchstgeschwindigkeit innerhalb geschlossener Ortschaften wurde um 26 km/h überschritten,« Solch ein Schrieb am frühen Morgen mag manch einem Bundesbürger ordentlich die Laune vermiesen. Nicht jedoch den zwölf wahnsinnigen Anarchisten, die in »Twisted Metal 2« mit schwerbewaffneten Kampfkarossen blut- und ölrlinstige Ralives veranstalten. Vor acht verschiedenen Kulissen von Paris bis Hong Kong setzen die einzelnen Teilnehmer alles daran, die Konkurrenz auf den Autofried-



Die unbeschleunigte Version läuft zwar flüssig. ist dafür jedoch recht unansehnlich (320 x 200).

Sie lenken eines der Vehikel (zur Auswahl stehen unter anderem Motorräder. Monstertrucks. Panzer und sogar ein »Kriegs-

hof zu schicken.

bagger«) und geben wie immer Ihr Schlimmstes. Um Gegner endgültig an den Haken der höllischen Abschleppdienstscharen zu bringen, steht ein umfangreiches Waffenarsenal bereit: Homing Missiles nehmen tapfer die Verfolgung ihrer Opfer auf. Napalmbomben verwandeln die Straßen in ein tobendes Inferno. Funkzünder sprengen rauhe Mengen TNT auf Knopfdruck.

Außerdem verfügt jeder Fahrer über eine eigene Spezialattacke. die aus einer mehr oder weniger komplizierten Tastenkombination besteht. Diese muß der Spieler jedoch selbst herausfinden. Haben Sie erstmal eine Etappe von allen Gegnern bereinigt, dürfen Sie den Spielstand speichern. Während im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur vier Level auf Sie warten, kommen Sie erst in der härtesten Stufe zum »echten« Endgegner (Minion), Der witzige Netzwerkmodus (IPX und TCP/IP) für bis zu acht Fahrzeughalter wertet das Spiel noch einmal auf.

Volker Schütz

*** Das Spielprinzip ist primitiv, die Grafik trotz 3D-

Beschleuniger lausig und die Gegnerintelligenz fragwürdig. Trotzdem bereitet Twisted Metal 2 eine krude Form von Vergnügen. Durchgeknallte Monstertruck-Fahrer und schizonhrene Cons durch die engen Straßen von Paris zu jagen, macht einfach um einiges mehr Spaß, als auf Poinger Landsfraßen Opel Dinegas mif brechend volten Hutablagen in die Randbegrenzung zu drängeln. Vor allem, weil das Waffenarsenal an Bord meines Gefährts zur Ausstaffierung eines militanfen Kleinstaates dienen könnte

Natürlich isf es frustrierend, wenn »mörderische Sfunts« (Unfall mit einer Straßenlaterne bei 1D km/h im Rückwärtsgang), mein Fahrzeug unkontrolliert durch die Luft hopsen lassen. Die fröhliche Mordluststimmung schmälert dieses Manko jedoch nur geringfügig. Schadenfreude über explodierende Feindvehikel triumphiert letztlich immer. selbst über technische Schwächen.

Amüsante PC Anarchie

Viele Vehikel

Abaefahrene Musik

Schwache Grafik

- Eigenartige Steuerung



Adventure für Einsteiger

Pink Panther und die Zauberformel



Diese drei schrägen Typen singen ein Loblied auf den Straußenvogel,

Eigentlich wollte Paulchen Panther seinen Agentenjob gegen den des Hausierers eintauschen. Doch das hilft nichts: In seinem neuen Abenteuer muß er Zutaten für einen Zaubertrank suchen.

N icht gerade eine Erfolgsstory: Nach der erfolgreich gelösted er rosarote Panther sein Agentenfell an den Nagel und arbeitete zu Beginn von »Pink Panther und die Zauberformel« als Enzyklopädieverkäufer. Das geruhsame Wandeln von Haustür zu Haustür findet jedoch jäh ein Ende: Nathan, der Sprößling des irren Zahnarztes Dr. Periowinkle, hat vom Zauberer Strangeblood nebenan ein paar Utensilien mitgehen lassen. Während seine Eltern eine Party schmeißen, kommt es zu einem folgenschweren Unfall. Die kleine Violet berirtt nichtsahnend Nathans Zimmer. Der verhext sie prompt in einen buckeligen, glubschäugigen, drei Meter großen Wombat. Da Sie in der Rolle von Paufchen Panther just im Hause sind, ist klar, was Sie zu tun haben: Finden Sie die Zutaten für einen wirksamen Umkehrzauber. Dabei geht es unter



Gaaanz vorsichtig: Paulchen schnappt sich einen kleinen Pilz vom Toten Meer.

anderem nach Israel, Sibirien und Kenia, wo allerlei Rätsel auf den Panther warten. So muß er zum Beispiel einem fernsehsüchtligen Ewenki-Mädchen in Sibirien zu störungsfreiem Empfang ihrer Lieblingssendung »Blarneye verhelfen, in der ein beisefarbenes Walroß

Roland Austinat ****

Er kommt wieder, keine Frage: Die Suche nach dem Umkehrfluch macht nicht nur Panther-Fans Spaß. Dafür sorgen auch die lockeren Sprüche der Akteure. So meint die verhexte Vlolet: »Ich will nicht nur irgendeln Mädchen selm-, woraut Paule trocken kontert: »Das bist Du nicht, Du hist groß und pelzig. « Ausreichend irre Typen kreuzen auch diesmal wieder Ihren Weg: Das wären zum Beispiel ein sprechender Meteorit, verstrahlte Mutantenraten oder ein telter, traufger Clown.

Die Gräfik hat sich im Vergleich zum Vorgänger aber nicht sonderlich weiterentwickelt. Auch die Rätsel können einen Hardcore-Abenteuerer nicht herausfordern, der Monkey Island 3 mit verbundenen Augen vor dem Frühstlick durchspielt. Waren Sie aber schom mit Paulichen in gelährlicher Mission unterwegs, dann werden Sie die Jagd nach den Zauberzutaten lieberzutaten i

Herrliche Übersetzung

F Eingebaute Lösungsfunktion

Peppige Musik

Recht kurzes Vergnügen



den Kindern lustige Reime beibringt und sie dann gegen ihre Eltern aufwiegelt. Dazu bringt er eine selbstgebastelte Antenne auf einem Haus an, doch sollte er vorher den darin schlafenden Bären besänftigen. Als Antennenhalterung dient ein Eis-Panther, der mit einem Eimer Wasser und einem Schneeabdruck gegossen wird. Solche logischen, eher einfachen Rätsel erstrecken sich auch mal über verschiedene Länder hinweg.

Der englische Dentist hat ein einfaches Mittel gegen Karies erfunden: die verschleißfreie Votlprothese.

Die Bedienung hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht wesentlich verändert. Paulchen packt alles in sein Fell, was nicht nietnud nagelfest ist, und darf Gespräche oder Wege durch einen
Raum problemlos abklürzen. Zu den insgesamt fünf Ländern und
Regionen gibt es wieder Hintergrundinfos und Geschichten, die
Sie lesen können, aber nicht müssen – die Lernpenetranz hält
sich in Grenzen. Als Stimme des Panthers ist erneut Mits »Roger
Moore« Clausnitzer dabei und sorgt mit brillant übersetzten Wortspielen für Stimmung. (ra)

Hersteller: Ravensburger Interactive | 3D-Karten: -Techrorsion: Verkaufsversion 1.0 Hardware, minimum: Betriebssystem: Windows 3.1 & 95 486/66, 8 MByte RAM Sprache: Deutsch Hardware, Empfehlung: Multi-Player: Pentium/90, 16 MByte RAM Ca.-Proise 80 Mark Grafik: 60 Sound: 80 1111111 Einstieg: 70 Komplexität: 50 Steuerung: 70 Multi-Player: -Spielspaß:

PC PLAYER 4/98 15 9

min ball of fame min

Klassiker der Spielegeschichte

ROTYPE

Action ohne Kompromisse: Im Kampf gegen das Bydo-Imperium lassen Ihre Raumschiff-Laser acht horizontal scrollende Level erbeben.

m Zeitalter von aufwendigen Weltraum-Epen à la »Wing Commander Prophecy« haben traditionelle Ballerspiele kaum eine

Chance. Eigentlich schade, denn auch ohne Full Motion Video, 3D und Render-Schnickschnack kann man Atmosphäre auf den Bitdschirm zaubern. Wer das nicht glaubt, der sollte den ultimativen Horizontal-Scroller jetzt probespielen: Die japanische Entwicklung »R-Type« debütierte 1987 in der Spielhalle und führte das Ballergenre zu neuen Ufern.

Dabei ging es nicht nur um die atemberaubende Grafik, obgleich sie für damalige Ver-

hättnisse enorm aufwendig und abwechslungsreich war. Jede Menge Sprites wuselten über den Bildschirm – und die waren ganz schön groß. Kannte man bis dato nur »kleiner Feinde und einen »Obergegner« am Ende eines Levels, überraschten die R-Type-Szenarien mit überdimensionalen Metallwürmern und bildschiringroßen Aliens mitten im Spielabschnitt. Höhepunkt und der Shoot'm-up-Mythos schlechthin ist Level 3: Statt den übtichen Gegnerformationen und stationären Selbstschußanlagen nähert sich von rechts ein mehrere Bildschirme langes Raumschiff mit Dutzenden von Verteidigungssystemen. Im Lauf dieses Levels schießen Sie den Alien-Kreuzer Stück für Stück zu Kleinholz, umrunden ihn behutsam und dringen schließlich zum Kern



Zwei Dinge braucht der Retro-Gamer: Den Emulator und die passenden Spielautomaten-ROMs, Beides finden geneigte PC-Besitzer unter http://www.dasseclassiss.com. R-Type und R-Type 2 werden sowohl von dem »RAGE«- als auch von dem »Juno First«-Emulator unterstützt; letzterer läutt nur unter Win95 und ist langsamer als RAGE. Um die heiden grandiosen R-Type-Ballerspiele im Original zu genieben, reicht hei RAGE (http://home5.sw/ignet.se/-w-50B84) ein P/166 mit flotter

Grafikharte, Beide Arcade-Oldies Jaufen praktisch fehlerfrei, nur der R-Type-2-Sound sümmt bei der aktuellen RAGE-Version D.6b nicht ganz. Wer sich über die R-Type-Historie im allgemeinen informieren wilf, der findet unter http://www.rty-com eine flebevolle Webpage mit enorm viel Hintergrundmaterial und Informationen über krommende R-Type-Versionen.



Der dritte Level von R-Type besteht aus einem einzigen Riesengegner.



Beam-Schöner und schwerer: R-Type 2 bietet zwar nur sechs statt acht Level, diese sind jedoch weitaus gefährlicher als die von Teil 1.

vor, um mit einem gezielten Beam-Schuß die finale Zerstörung einzu-

Der erste Obermotz: Mit ein bißchen Beam

Power ist die Mega-Ameise schnell platt.

leiten. Ein so intensives Action-Erlebnis konnte vor R-Type kein Ballerspiel vermitteln. Auch die anderen sleben Level waren clever designt und voll von taktisch interessanten Herausforderungen. So kam es nicht nur auf die Wahl der Extrawaffe an, sondern auch auf das geschickte Andocken und Abfeuern des Satelliten – mal vorne als Angriffsoption, mal hinten als Schutzschild. Da sich in den letzten zehn Jahren bei den 2D-Ballereien nicht viel getan hat, ist R-Type auch heute noch der intelligenteste und aufregendste Horizontal-Scroller – sogar technisch macht er 1998 eine gute Figur. Annähernd den Spielspaßfaktor von R-Type erreichte nur der Nachfolger »R-Type 2« (1989). Hier warten sechs Level mit noch besserer Grafik und heftigem Schwierfigkeitsgrad auf den Actionfan. Auch der dritte Teil, »R-Type Leo« (1992), knüpfte an die Oualität des Originals an. Zur Zeit bastelt

man in Japan gerade an einer Neuaufläge, die als »R-Type Delta« im Lauf des Jahres für die PlayStation erscheinen soll. Außerdem sind Remakes von Teil eins und zwei für die Sony-Spielkonsole in Arbeit. Offizielle Umsetzungen für den PC sind nicht zu erwarten – doch zum Glück gibt's den passenden Emulator.

(Martin Gaksch/hl)

R-Type

► Geburtsjahr: 1987
► System: Spielautomat

► Hersteller: Irem
► PC-Emulationen: RAGE, Juno First
► Internet:

http://home5.swipnet.se/~w-50884 http://www.davesclassics.com

Historisch wertvoll, weilt ... der Beam-Schuß, der andockbare Satellit und der dritte Level mit dem XXL-Raumschiff das Ballerspiel-Genre revolutionierten.

160

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit SuperRandnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare
Anleitungen und Workshops,
aktuelle Tests und jede
Menge Tips+Tricks helfen
Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum
supergünstigen Abonnement-Preis:

► PCgo! ohne CD nur DM 52,80°

PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Willerinfsrecht: Die Bestellung wind erst wuksam, wenn ich sie nicht blinnen einer Weche in Ausfändigung dieser Belehrung sehnflich bel PCgol Abnincienen-Service, D-74163 Reckeistulm wäherrufe. Zim Wahning die Frist genacht die rechtellige Abnendung die Willerinf.



... das erste Heft kommt gratis!

Ja, ihr nichts die nächst, Ausgaltz von Pügal wie angebrauft genits testen. Will ich die Erstehriff damen wertelesen, bauerte ich nichts weiter zu tu nut erhalte Pügal dann zum günstigen Jahnsagneis von DM 103.20 (mit CD) bzw. DM 52.90 (chre CD) für jeweits 12 Ausgalben per Post frei Haus. Andermalis tole ich Ihrend dies ninerhalb von 8 Tagen mot Erhalt der Grafie-Ausgalte mit. Erk kann jederzeit künstigen.

☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen ☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

Name / Vorrame

Stralie / Nr.

PLZ / On:
Gewinstet zahlungswebe:
Gewinstet zahlungswebe:
Gewinstet zahlungswebe:

BIZ Kontonummer

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

2. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauersgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen eines

Warhe ab Ausbändigung dieser Belehrung schriftlich bei Pizjol Abonnenend-Service. D-7416B Rechtsvalund

wärderrufe. Zur Wehlnung der Frist gefügt die rechtzierlige Absendung der Widerrufs. En bestänge der

wärderrufe. Zur Wehlnung der Frist gefügt die rechtzierlige Absendung der Widerrufs. En bestänge der

winder de Visite von der Visite von

Special: Rundenbasierte Strategiespiele

EROBERUNGS-GESCHICHTE

zoo, we we to be to be to Di Da

zogen. Und genau das gleiche geschieht im Grunde genommen, wenn Sie bei einem modernen Strategiespiel wie »Panzer Genenal 30« Ihre Streitkräfte Zug um Zug über ein Hexfeldgelände bewegen. Es gab und gibt eine Vielzahl von Gründen, die für strategische Planspiele sprechen: Das Ergebnis eines militärischen
Schlagabtausches hängt stets von einer Vielzahl unwägbarer
Zufälle ab. Ein Manöver spiegelt Faktoren wie unterschiedliche Wetterbedingungen, Moralprobleme oder terrainspezifische Gegebenheiten nur unzureichend wider – und kostet
obendrein noch eine hübsche Stange Geld.

Die historischen Wurzeln

Das erste offizielle militärische Strategiespiel wurde 1664 von dem Deutschen Christopher Weihkmann erdacht und hieß »Das Kriegsspiel«. In dem schachähnlichen Spiel wurden Miniatur-Soldaten Zug um Zug durch einen Sandkasten bewegt. Bereits 1811 ersetzte Baron von Reisswitz den Sand durch farbige Felder, um so unterschiedliche Landschaftsformen zu symbolisieren. In den nachfolgenden Jahrzehnten bastelten sich die Generalstäbe praktisch sämtlicher großer Nationen eine eigene Version des immer weiter verfeinerten »Kriegsspiels« zusammen. Am Tollsten trieben es dabei die Deutschen: Noch vor dem Ersten Weltkrieg verdonnerten sie ihre Regimentsoffiziere dazu, einmal wöchentlich einen »Kriegsspiel«-Abend einzulegen, Dem deutschen Militärstrategen Clausewitz blieb es dabei vorbehalten, eine Urform des heutzutage als »Fog of War« bekannten Schlachtennebels einzuführen. Nach dem Ersten Weltkrieg gewannen strategische Simulationen sogar noch an Bedeutung: So pflegten etwa die Amerikaner während des Zweiten Weltkrieges viele ihre pazifischen Landungsoperationen theoretisch auszutesten. Das Ignorieren der Ergebnisse eines Planspiels kostete die Japaner während der Schlacht um die Midway-Inseln gar vier Flugzeugträger.

Der Gang an die Öffentlichkeit

Für den ersten kommerziellen Durchbruch der Strategiespiele sorgten unter anderem Romanautoren wie H.G. Wells, Mit seinem Regelwerk »Little Warsc stellte er erstmals feste Regeln für rundenbasierte strategische Spiele auf. Aber erst im Jahre 1958 veröffentlichte der Amerikaner Charles Swan Roberts unter den Fittlichen der neuen Firma Avalon Hill mit »Tactics 2« das erste militärische Strategiespiel für Privatpersonen. In den darauffolgenden Jahren entwarf er für Avalon Hill eine wahre Heerschar

Strategiespiele zählen nicht nur auf dem Computer zu den traditionsreichsten Genres: Schon seit Jahrtausenden geht von dem Verschieben kleiner Einheiten über große Tische ein ganz eigentümlicher Reiz aus. Grund genug, um über die Entwicklung und den derzeitigen Stand rundenbasierter Strategiespiele ein Special abzufeuern.

Im Laufe ihrer mehr als 2000jährigen Geschichte waren Strategiespiele so manchem Wandel unterworfen, das Basisprinzip blieb aber stets unangetastet. Ein Strategiespiel bezeichnet heute wie damals die Simulation einer militärischen Operation zwischen mehreren Gegnern, unter Berücksichtigung zuvor festgelegter Regeln. Bereits die alten Ägypter pflegten ihre Seeschlachten nachzustellen, indem sie kleine Figuren über eine Landkarte



Advanced T.R. ist eines der unzähligen Brettspiele von Avalon Hill, die hierzulande zumeist nur als Import erhältlich sind.

strategischer Boardgames und setzte dabei 1961 so ganz nebenbei die Hexfeldkarten als Standard durch, 1970 kontrollierte Avalon Hill mit jährlich über 120.000 Abverkäufen etwa 95 Prozent des Strategiespielmarktes.



Der Pf-Engine-Klassiker Nectaris wurde 1995 von Sunflowers für den PC umgesetzt, ist aber mittlerweile bis auf Restbestände vergriffen.

besitzt einen Splitscreen. Während ein Spieler seine Finheiten verschiebt, darf der andere angreifen.

Der Siegeszug der Computer

Das Aufkommen der Microcomputer gegen Ende der 70er Jahre befreite Strategiespiele endgültig aus ihrem Nischendasein. So waren Features wie versteckte Feindbewegungen, speicherbare Kampagnen oder gar ein digitaler Gegner erst auf Computern möglich. Das erste Computer-Strategiespiel überhaupt geht auf das Konto von Chris Crawford (»Patton vs. Rommel«, »Balance of Power«). Im Januar 1979 erschien sein »Tanktics« auf dem Commodore PET. Grafiken gab es noch keine und die Befehlseingabe erfolgte über Textzeilen, welche auf die Koordinaten einer beiliegenden Papierkarte Bezug nahmen. Dafür verfügte »Tanktics« über noch heute übliche Features wie etwa eine »Line of Sight«, Kaum zwei Monate später zog SSI mit »Computer Bismarck« auf dem Apple 2 nach. Der Apple erlaubte sogar das Einarbeiten grafischer Elemente wie einer Karte oder einiger Einheiten.

In den nachfolgenden Jahren avancierte SSI mit Werken wie dem 19B6 erschienenen »Wargame Construction Set« zum führenden Hersteller von Computer-Strategiespielen. Avalon Hill dagegen konnte mit seinen digitalen Ergüssen nicht an die Qualität und die Umsätze ihrer Brettspiele anknüpfen, zumal inzwischen mächtige Konkurrenz herangewachsen war. So bastelte ein gewisser Sid Meier bereits Anfang der BOer Jahre in seiner kleinen Firma namens Microprose an Strategiespielen wie »Crusade in Europe« und »Decision in the Desert«. Sein Kumpel Jim Rose machte sich 1994 selbständig und gründete erst die Firma Talonsoft und dann die legendäre »Battleground«-Reihe. Nach etlichen Flops wie etwa »The Blue and the Grey« gewannen sogar die Strategiespiele von Impressions (»Lords of the Realm«-Serie) erheblich an Niveau.

Die innovativen Jahre

Im Jahr 1992 waren Strategiespiele so populär, daß sie etwa 36 Prozent des gesamten Home-Softwaremarktes ausmachten, Verantwortlich dafür waren eine Vielzahl kleiner Firmen, die eifrig an neuen Ideen bastelten. So erschien bereits 19B4 nach achtjähriger Entwicklungsarbeit mit »Empire« ein Strategiespiel, das erstmals die wirtschaftlichen Aspekte einer Konfliktsimulation in den Vordergrund rückte.

Die wohl populärste Verflechtung von wirtschaftlichen, strategischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Erfordernissen gelang Sid Meier 1993 mit seinem Meisterwerk »Civilization«. Bereits vier Jahre zuvor entwickelte SSG mit »Warlords« die erste

brauchbare Mehrspieleroption, Auch SSI deutete die Zeichen der Zeit richtig, die da lauteten: einfache Bedienung, dünnes Handbuch und eine ansprechende Präsentation. Ihr weltweit mehr als 250.000 Mal verkaufter »Panzer General« zählt als Genre-Meilenstein und sorgte hierzulande für mächtig Ärger: Eine frühe Version wurde aufgrund eines mißverständlichen Handbuches indiziert (an dieser Stelle ist natürlich stets von der nicht indizierten, späteren Version die Rede).

Qualität aus deutschen Landen

Der Begriff »deutsche Strategiespiele« ist fast schon ein Synonym für Blue Byte. Der in Mühlheim ansässigen Firma gelang 1991 mit dem vom PC-Engine-Klassiker »Nectaris« abgekunferten »Battle Isle« ein Überraschungserfolg. Zu verdanken war dies nicht nur der revolutionär einfachen Handhabung, sondern vor allem einem neuen Feature: Hier galt es Rohstoffe einzusammeln und Fabriken zu erobern, um frische Einheiten zu produzieren. Der Erfolg von »Battle Isle« zog drei Sequels sowie eine Heerschar von Zusatz-CDs nach sich, die sich insgesamt fast 400.000 mal verkauften.

Derzeit scheint den rundenbasierten Strategiespielen ein wenig der Atem auszugehen, denn innovative Neuerungen waren schon lange nicht mehr zu verzeichnen. Die neue 3D-Optik von »Incubation« ist bislang jedenfalls eher die Ausnahme, welche die Regel bestätigt. Wer aber wie die rundenbasierten Strategiespiele über eine so lange Tradition verfügt, dürfte sich wohl weder von zeitweiliger Ideenlosigkeit, noch von den momentan populären Echtzeit-Strategiespielen auf Dauer unter-»kriegen« lassen.



Ontisch ansprechenden Werken wie Incubation könnte die Zukunft des Genres gehören.



PANZER GENERAL 3D

Genau wie beim Vorgänger »Panzer General« nehmen Sie hier als deutscher oder alliierter General am Zweiten Weltkrieg teil. Dies geschieht in einer großen und vier kleineren Kampagnen. Die insgesamt über 30 Szenarien lassen sich einzeln anwählen, gegen einen menschlichen Geaner betreiben und mit einem Editor verändern.

Auf ihrer Website »http://www.panzergeneral.com« stellt SSI zudem weitere Szenarien zur Verfügung. Echtes 3D wird freilich nicht geboten, statt dessen wurden die handgemalten Schlachtfelder mit einem Hexfeldnetz überzogen. Die Rundenbegrenzung ist stets arg knapp bemessen und der mit einer Übermacht gesegnete Gegner läßt sich nur durch das strategische Zusammenspiel von Heer, Marine und Flie-



Nach jedem Gefecht erhalten die beteiligten Einheiten ein paar Erfahrungspunkte.

gerei bezwingen. In den Kampagnen kaufen Sie sich eine Kernarmee, die in nachfolgende Szenarien übernommen wird. Für die Aufstockung, Reparatur und Aufrüstung der rund 300 gerenderten Truppengattungen benötigen Sie Prestigepunkte, welche durch Stadteroberungen hereinströmen.

Panzer General 3D ist bei aller Komplexität leicht erlern- sowie perfekt bedienbar und damit das Referenzprodukt des Genres.

GENERAL 30 Hersteller: Anzahl Spieler: Test in Ausgabe: 12/97 Editor Strategie Wirtschaft Präsentation: Steuerung: Taktische Tiefe: Einstieg: Spielspaß:

EASTE FRONT



Einige Waffensysteme feuern automatisch auf Feinde, die in Reichweite kommen. Mit »Eastern Front« legte Talonsoft ein ultrakomple-

xes Gegenstück zu »Panzer General 3D« vor. das sich allerdings ausschließlich auf den für bis zu zwei Spieler geeigneten Bodenkrieg konzentriert. Nur in einigen Szenarien dürfen Sie ein paar Luftangriffe ordern, auf die Marine wurde völlig verzichtet. Abgehandelt wird hier zwar nur der Überfall der Wehrmacht auf die Sowietunion, der wurde aber dafür mit historischer Akribie und viel Liebe zum animierten Detail in Szene gesetzt. Auch die in 16-Bit-Farbtiefe gehaltenen rund 280 Truppengattungen können sich durchaus sehen lassen.

In den mit über 50 editierbaren Szenarien bestückten acht Feldzügen kommandieren Sie wahlweise die Sowiets oder die Deutschen. Zu schaffen machen ihnen dabei nicht nur der klug agierende Gegner sondern auch die Wetterbedingungen, Nachschubprobleme sowie die durch brennende Wracks eingeschränkte Schußlinie. Um die Wartezeiten auf den gegnerischen Zug in erträglichen Grenzen zu halten, sollten Sie zumindest einen Pentium/166 besitzen. Wer dazu bereit ist, sich stundenlang in ein Szenario zu verbeißen, den erwartet ein an taktischer Tiefgründigkeit kaum zu überbietendes Spektakel.

Hersteller: Anzahl Spieler: Test in Ausgabe: 12/97 Editor: Strategie Wirtschaft Präsentation: Steuerung: Taktische Tiefe: Einstieg: Spielspaß:

M.A.X.

M.A.X. (»Mechanized Assault & Exploration«) verrichtet seinen Dienst sowohl unter Windows 95 als auch unter MS-DDS und wurde von der Programmierlegende Ali Atabek (»Siege«) entwickelt, Auf Mäxchens Marshallplan steht die Eroberung von Planeten, die von his zu acht Computerclans beherrscht. werden.

Zwar dürfen Sie die 24 teileditierbaren Solomissionen sowie die bockschwere Kampagne wahlweise auch in Echtzeit absolvieren. In den Genuß der vielen taktischen Feinheiten, die das komplexe Geschehen bietet, kommen Sie jedoch nur im Rundenmodus. Ähnlich wie bei den Echtzeit-Strategiespielen sammeln Ihre mit reichlich Spezialfähigkeiten ausgerüsteten Einheiten dreierlei Rohstoffe ein. Damit errichten Sie eine Basis mit Bauten wie Fabriken. Minen, Forschungseinrichtungen oder Flughäfen.

M.A.X. ist eine anspruchsvolle Mixtur aus Elemen-

fender Strategiespiele. Für die Langzeitmotivation sorgt der Umstand, daß hier stets mehrere Vorgehensweisen zum Sied führen können.

und in Echtzeit ablau-



Die Karte wurde in quadratische Felder unterteilt.



Über die stufenlos zoombare Karte läßt sich ein quadratisches Gitternetz legen.



164

FANTASY GENERAL



Sämtliche 180 Truppengattungen verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften.

Das mittlerweile zum günstigen Budgel-Tarif (rund 40 Mark) erhältliche Fantasy General gehört nach dem »Panzer Generalse zu den besten Folgen der 5-star-Serie von SSL. Im Fantasyreich Aer rekrutieren Sie Effen, Zwerge und Himmelsreiter, um diese gegen einen bösen Dämonen und seine Schergen in die Schlacht zu führen. Die einzige Kampagne besteht aus rund zwei Dutzend Einzelmissionen, gekämpft wird auf Klassischem Hexfeld-Terrain.

Für die Rekrutierung der mit steigerungsfähigen Kampfwerten ausgestatteten Elfen, Drachenreiter und Ritter benötigen Sie Gold, welches durch die Eroberung von Tempeln und Städten sowie erfüllte Aufträge hereinströmt. In einem Forschungsmenü verteilen Sie einen beliebig großen Teil Ihres Einkommens, um sich auf diese Weise kampfstärkere Infantristen, Reiter, Magier und Luftkämpfer heranzuzüchten.

Mit seiner leichten Handhabung und dem einfachen Spielverlauf bietet der mit düsterer Choralmusik aufwartende Fantasy General den idealen Einstieg für Genre-Neulinge.

Hersteller: SSI Anzahl Spieler: 2 Test in Ausgabe: 5/96 Editor: 3 Situacya Windalat Präsentation: Steuerung: Taktische Tiefe: Elinstieg: Spielspaß:

FINAL LIBERATION

Der Untertitel "Warhammer epic 40.000« weist bereits darauf hin, daß hier Einheiten des legendären Warhammer-Universums zum Einsatz kommen. Die in rund 80 Sorten vorrätigen, quietschbunten und sehr unterschiedlich großen Roboterkrieger bekämpfen sich in 30 Einzelszenarien auf einem Fernen Planeten. Interessanter ist jedoch die Kampagne. Dort suchen Sie sich über ein Landkarte Ihr nächsteste Einsatzgebiet selbst aus. Je mehr

Landkarte Ihr nächstes Einsatzgebiet selbst aus. Je mehr dieser Länder Sie kontrollieren, desto mehr Kohle

wandert auf Ihr Konto. Diese wird sowohl in neue fliegende oder fahrende Robotnics, als auch in deren multiple Bewaffnung investiert, die dann in nachfolgende Szenarien übernommen werden.

Dank der sehr hübschen und detaflvertiebten Präsentation und der einfachen Bedienung sollten sich vor allem Einsteiger angesprochen fühlen. Erfahrene Strategen werden dagegen von dem altzu oberflächlich gestrickten Spielverlauf enttäuscht sein, denn der bietet unter dem Strich leider mehr Schein als Sefn.



Jede Einheit läßt sich mit mehreren, unterschiedlichen Waffensystemen ausrüsten.

Hersteller: SSI Anzahl Spieler: 4 Test in Ausgabe: 2/98 Editor: Wein Strutsjie Wintschaft Präsentation: Steuerung: Taktische Tiefe: Einstleg: Spielspaß:

INCUBA-TION

Mit Incubation gelang Blue Byte die logische Weiterentwicklung ihrer legendären »Battle Isle«-Serie. Im Unterschied zu den mit riesigen Armeen aufwartenden Kampfinseln kommandieren Sie hier eine maximal neunkööfige Spezialtruppe.

Die Mannen verfügen über steigerungsfähige Eigenschaften in sechs Bereichen wie Panzerung, Waffen-



Die prächtige Grafikengine kam bereits bei Extreme Assault zum Einsatz.

handhabung oder Führungsqualitäten. Zudem lassen Sie sich zwischen den einzelnen Missionen mit Nettigkeiten wie Minenwerfern, Heilkoffern oder Aufputschmitteln ausrüsten.

In der aus 30 Missionen bestehenden Kampagne beschützen Sie eine menschliche Kolonie vor den Übergriffen einer Monsterhorde. Überzeugen kann hier vor allem die prächtige 30-Präsentsation, die sich in alle Richtungen zoomen und drehen läßt und sogar 30%-Karten unterstützt. Mit der taktischen Intelligenz der Gegner ist es dagegen nicht allzu weit her, sodaß Profi-Strategen die Kampagne trotz der enormen feindlüchen Übermacht in wenigen Mächten abbaken

Von den manchmal etwas ungünstigen Blickwinkeln während der Kämpfe mal abgesehen, entwickelt Incubation einen geradezu beängstigenden Suchteffekt.

Hersteller:	Blue Byte	Anzahl Spieler:	
Test in Ausgab	oe: 11/97	Editor:	Ne
Strategie			Wirtscha.
	-		
Präsentation: Steuerung:		****	
Steuerung: Taktische Tiefe	***	****	

DEMON-WORLD



Die titanischen Eisriesen sind furchterregende Gegner.

Demonworld basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel und entführt Sie in ein von Dämonen beherrschtas Fantasyreich. Als ritterlicher Heerführer weisen Sie in einer mit 48 Szenarien bestückten Kampagne das Böse in seine Schranken. Auf der genreüblichen Hecfeldkarte dirigieren Sie Ihre in Regimenter

unterteilten 40 Truppentypen im Rundentakt
umher. Überlebende Recken wandern in
einen Truppenpool. Aus diesem stellen Sie
Ihre Armee für die nächste Aufgabe selber
zusammen.

Ab und an winken auch Spezialmissionen, die in einer 3D-Welt stattfinden. Hier steigt eine bis zu sechköpfige Heldenschar in unterirdische Grüfte, um dort die Untoten, Skelette und bösen Magier in Echtziet einzusargen und kostbare Superwaffen aufzufinden. Die Steuerung dieses komplexen Werkes ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig und zahlreiche kleine Bugs trüben das ansonsten ansprechende Sepantibild.

Tröstlich: Dämonenwelt verfügt über eine Heerschar hochinteressanter strategischer Aufgaben und eine epische Hintergrundgeschichte gibt's obendrein.

Hersteller: Blarion Anzahl Spieler: 2 Test in Ausgabe: 11/97 Editor: Mein Statlegie Wincont Präsentation: Steuerung: Taktische Tiefe: Einstleg: Spielspaß:

LORDS OF MAGIC

Acht Barone, die manchmal auch miteinander im Clünch liegen, bekämpfen in dem Fantaspreich Urak den bösen Dämonen Balkoth und seine Armee des Todes. Zu Beginn wählen Sie einen der acht Helden (oder den teuflischen Balkoth höchstselbst), die jeweils über ein eigenes Magiesystem verfügen und zu einer der drei Charakterklässen Dieb, Magier oder Kämpfer gehören. Mit ihm und beliebig vielen rekrutierbaren Süddnern Mappern Sie die zunächst abgedunkelte Landkarte ab. Dort gilt es Tempel, Minen und Städte zu erstürmen um an neuer Zau-bersprüchen zu forschen sowie Ressourcen einzuheimsen. Letztere benötigen Sie für die Rekrutierung, den Unterhalt und das Training Ihrer Söldnerarme.

All diese Aktionen gehen Zug für Zug vonstatten, die Kämpfe dagegen laufen in Echtzeit ab. Das Gemetzel ist jedoch jederzeit pausierbar, um Zaubersprüche abzufeuern, die Truppen neu zu gruppieren oder das Hasenpanier zu ergreifen.

Lords of Magic glänzt mit einen klug ausbalancierten Spielverlauf. Der verfügt über ebenso viele wirtschaftliche als auch strategische Komponenten, erfordert aber aufgrund seiner Komplexität und seinem hohen Schwierigkeitsgrad einen erfahrenen Strategen.



Erzeugung von Rohstoffen.

Hersteller: Sierra Anzaht Spieler: 4 Test in Ausgabe: 2/98 Editor: 3a Smiteje Wirschaft Präsentation: Steuerung: Tatkische Tiefe: Einstieg: Spielspaß:

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Ein wichtiger Faktor in New Worlds Fantasy-Strategie ist die peluniäre Situation: Heroen und Truppen wollen Cash sehen, bevor sie für Sie tätig werden. Sechs Heldentypen gibt es, die in acht verschiedenen Eigenschaften brilleren. Genauso viele Stadtvarianten stehen zur Verfügung, in denen Sie Soldater rekrutieren können. Durch den Bau bestimmter



Garstiges Getier bewacht so manchen schönen Schatz.

Gebäude heben Sie außerdem etwa die Moral der Einwohner oder ermöglichen neue Zaubersprüche.

In der Umgebung finden sich Ressourcen in Form von Minen, manche Schätze werden von Monstern bewacht. Durch magische Beschwörungen wie Hypnose unterstützen Sie Ihre Einheiten im Kampf, insgesamt bevölkern 66 Sorten Wesen das Fantasyreich. In 18 Szenarien treken bis zu sechs Feldherren an, die Solokampagne weist Verzweigungen auf und läßt. Sie sogar die Selten wechseln, Und mit dem Szenaningenerator erstellen Sie eigene Missionen.

HOMM 2 beweist, daß ein schönes Strategiespiel nicht nur von der Hardcore-Fraktion gemeistert werden kann. Hier zeigt sich ein erfreulicher Tiefgang bei simpler Bedienung.

Hersteller: N.		,	T:
Test in Ausgab	e: 1/97	Editor:	
Strategie		Wfi	rtsch
-			_
	(_ (1 /	
Pricontation		1/	
Präsentation:	***	***	
Steuerung:	***	***	
Steuerung: Taktische Tiefe		***	
Steuerung:		***	

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Eigentlich als Add-On zu »Jagged Altiance« geplant, kam Deadly Games im Herbst 1996 mit einigen erfreulichen Verbesserungen auf den Markt. Der recht komplexe Wirtschaftsteil wurde auf wenige elementare Dinge eingedampft, dafür können bis zu vier Söldnerchefs im Netzwerk gegeneinander antreten,

Hier geht es um Krieger, die den Kampf als bezahlte Arbeit ansehen. So suchen Sie sich vor den einzelnen Gefechten acht Recken aus, wobei nicht nur deren Preis beachtet werden muß, Spezielle Fertigkeiten wie medizinische Kenntnisse machen sich in der Schlacht bezahlt, manche der Kollegen können sich nicht riechen und sorgen für schlechte Stimmung. Die 70 Söldner geben mit insgesamt 6000 Zeilen Text ihre Meinung kund und tragen so gehörig zur Atmosphäre des Spiels bei. 20 Waffen, ein Missionseditor und zwei Kampagnen sorgen für Vielfalt. Der Suchtfaktor des Spiels läßt sich gut daran abschätzen, wie lange das Programm noch nach Artikelabgabe »getestet« wird - und die Redaktionsgeneräle verbrachten so manchen Abend im Firmennetz.



Optik pfui, Spieltiefe hui-

JAUGED A	ALLIANCE	
Hersteller: Sir-Tech	Anzahl Spieler:	4
Test in Ausgabe: 11/96	Editor:	Ja
Strategie	1	Virtschaft
	/ /4	
Präsentation:		
Steuerung:		
Taktische Tiefe:		
Einstieg:	****	
Spielspaß:		
shiershap.	. (
THE REPORT OF THE PARTY OF THE		74)

TACCED ALLIANCE

WARLORDS 3 X-COM:



Große Städte produzieren in jeder Runde ein Einheit.

Der allererste Warlord tummelte sich bereits 1989 auf einem Amiga. In nittetalterrich angehauchten Geliden rangeln Sie mit acht Computergegener un die Vorherrschaft im Reich Etheria, Hierfür stehen zwei Kampagnen sowie ein Dutzend Einzelaufgaben zur Verfügung. Obendrein spuckt ein Szenario-Generator auf Wunsch beliebig viele Zufallswelten aus, Mit

Iliven bis zu 84 Einheitstypen erobern Sie maximal 60 Städte. Letztere wiederum produzieren Geld sowie bis zu vier verschiedene Truppengattungen.

Stets lohnt sich ein Blick auf Ihre Geldkatze, denn die

Söldnerseelen erwarten jede Runde eine pekunäre Ertlohnung, anderenfalls begehen sie Fahnenflucht. Zahlreiche Quests, fahrende Händler sowie Heiden, die über stelgerungsfänige Chrarktewerte verfügen, sorgen für reichlich Abwechslung, was von der mäßigen K.L. allerdings kaum behauptet werden kann. Für ein durchwachsenes Fazit sorgt vor allem der Umstand, daß die Anzahl der Armeen mit fortschreitendem Spielverlauf explosionsartig zu- und parallel dazu die Übersicht im gleichen Maße abnimmt.

X-COM: APOCALYPSE

Zum dritten Mal muß die X-COM-Truppe die Welt vor mord – und eroberungslüsternen Allens beschützen. Da auf der Erde im Jahre 2084 alle Menschen im der Stadt Mega-Primus leben, konzentriert sich das Geschehen logischerweise dort. Wieder muß geforscht werden, um schlagkfältige Technologien zu entwickeln, wieder brauchen Sie Gedd, um Ihre Mannen auszufüsten. Letzteres spenden die tonangebenden Rüstungskonzerne, weswegen schlaue Kommandeure sich mit ihnen gut stellen. Len Gebäuden sollten Sie darauf achten, möglichste Len Gebäufeltssiese Schäden zu verursachen – die Besätzer balflüssiese Schäden zu verursachen – die Besätzer bal-



Die X-COM-Truppe in Aktion. Die isometrische Ansicht präsentiert sich nun in SVGA-Auflösung.

ten sich sonst am Ihnen schadlos. So jagen Sie die Außerhdisischen rundenweise oder auf Wunsch nun auch in Echtzeit, wobei ersteres in jedem Fall vorzuziehen ist. Lassen Sie im Runden-Modus Aktionspunkte übrig, dürfen sich die Söldner gegen Angriffe direkt wehren. Dazu müssen Sie sich um ihre Basis kümmern, erba die Lagerverwaltung oder die Einteilung der Wissenschaftler. Diese lernen auch aus geborgenen UFOs und sonstigem Alien-Equipment. Lelder fiel das Strategical aus dem Hause Micro-Prose wenig innovativ aus, weswegen das Produkt hauptäsächlich für Fans interessant ist.



CIVILIZA -TION 2



Mit wachsender Größe verändern die Städte ihr Design.

Das von Sid Meier erschaffene Wirtschafts-Strategie-

spiel ist ein Suchterzeuger von zeitloser Genialität. Viele Firmer scheiterten bereits bei dem Versuch, das brillante Spielprinzip zu kopieren. Neben dem Aufbau einer technologisch hochstehenden Armee kommt hier vor allem dem wirtschaftlichen Aufbau eine große Bedeutung zu. Auf einer bei jedem Start neu genetierten Weltkarte siedeln Sie einen zuvor gewählten Volkstamm an, Städte werden gegründet, wissenschaftli-

stamm an, Städte werden gegründet, wissenschaftliche Durchbrüche gefeiert und Regierungen gestürzt. Sie erkunden mit Ihren Einheiten das zunächt abgedunkelte und stufenlos zoombage Terrain und benflästern es

te und stufenlos zoombare Terrain und bepflastern es mit Straßen, Eisenbahnschienen, Feldern und Minen.

Finales Ziel ist es zwar ein Raumschiff zu konstruieren, davor bezähmen Sie aber die computergesteuerten Konkurrenzstämme durch diplomatisches Geschick und erobern ihre Städte.

Die Präsentation ist zwar mittlerweile in die Jahre gekommen, in puncto Spieltiefe sucht das bahnbrechende Meisterwerk aber immer noch seinesgleichen.

Hersteller Hiroprose Anzahl Spieler: 1 Test in Ausgabe: 5/96 Editor: Ja Szoztejie Wiscoul: Präsentation: Steeurung: Taktische Riefe: Einstieg:

Spielspaß:



<mark>IMP</mark>ERIA-LISMUS

Zu Beginn der industriellen Revolution ringen hier sieben Nationen sowie 17 Kleinstaaten um die Macht auf einer zu jedem Spielbeginn neu generierten Karte. Dies geschieht auch mit militärischen. hauptsächlich aber mit wirtschaftlichen und diplomatischen Mitteln. In den Städten Ihres Heimatstaates errichten Sie Fabriken, stellen Arbeiter ein und verwandeln Holz. Erze und Wolle in kostbare Handelsgüter. Die werden dann an die Nachbarn verhökert, um dadurch an Einfluß zu gewinnen und den Aufbau einer Armee zu finanzieren. Mit letzterer überfallen Sie mißliebige Konkurrenten und übernehmen deren Ländereien, Die Kämpfe bieten optische und strategische Magerkost und werden auf Wunsch vom (unklug taktierenden) Computer übernommen. Umso besser wußte das vielschichtige Diplomatiemenü zu gefallen: So kann sich dank der komplizierten Bündnissysteme ein unbedachter Angriff verheerend auf die Beziehungen zu anderen Nationen auswirken.

Unter dem Strich kann Imperialismus Konkurrent Civilization zwar nicht das Wasser refichen. Wem aber Sid Meiers Meisterwerk etwas zu komplex war und sich auf Diplomatie versteht, macht mit Imperialismus einen guten Griff.



Eisenbahnschienen verkürzen die Transportwege zwischen den einzelnen Städten.

Hersteller: SSI Anzahl Spieler:



Spielspaß:



MASTER OF ORION 2

Optisch wird bei dieser Sternensiedelei nur wenig mehr als nichts geboten, dafür tobt inhaltlich der Bär. Hier besiedeln Sie ein bei jedem Neustart frisch erzeugtes Universum, das mehrere hundert Planeten bereithält. Zuvor entscheiden Sie sich noch für eine



Das Vorantreiben der Forschung ist entscheidend für das Wohlergehen der Kolonien.

der 13 mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattete Rassen, Von höchster Wichtigkeit ist das Forschungsmenü, Dort entwerfen Sie Schutzschilde, Waffen und Antziehe für Thre in sechs Größen vorrätigen Raumschiffe. Die werden dann mit Kolonisten bemannt und zu Planeten geschickt, deren Lebensbedingungen für eine Kolonisierung geeignet erscheinen. Mit zunehmender Ausbreitung begegnen Sie zwangsläufig der computergesteuerten Konkurrenz, Sofern sich diese nicht mit diplomatischen Mitteln betören läßt, macht sie in einem speziellen Taktikmenü Bekanntschaft mit der Kampfkraft Ihrer Raumflotte und der Planetenverteidigung, Kluge Kolonialherren tauschen Technologien bei Verbündeten oder stibitzen diese durch Spionagetätigkeiten. Master of Orion 2 hat dank seiner immensen Komolexität Potential für jahrelangen Spielspaß - und das ist mehr, als sich von den meisten anderen Spielen behaunten läßt.

MASTER OF ORION 2



SCHNAPPCHENFÜHRER

Die pekunäre Halbwertszeit neuer Spiele wird immer geringer. Nicht nur für Einsteiger lohnt sich der Griff zu etwas älteren, aber qualitativ hochwertigen Strategie-Oldies.

aum hat ein Spiel das erste Jährchen auf dem Buckel, beginnt sein zweiter Lebensabschnitt als Software-Schnäppchen. Fast jeder große Hersteller unterhält seine eigene Budgetreihe, in der betagte Qualitätsware für rund 3D Mark wiederveröffentlicht wird. Gerade im Lager der rundenbasierten Strategiespiele gibt es zahlreiche Offerten für preisbewußte Softwarekäufer.

Wenig Geld fürs Spiel

Strategisch wichtig ist die a-Powerpluse-Reihe von Microprose. Hier findet sich mit X-Gom: Terror from the Deep der rabt eil Id er effolgreichen Allenseite und auch den Klassiker Givlization gibt's dort zum Spartarif. Ein hochwillkommener Neuzugang ist zudem mit dem genialen Master of Orion 2 zu verzeichnen.

In der »Black Market«-Serie von Acclaim lungert das ansprechende Wirtschafts-Strategiespiel Conquest of the New World herum und in der »Green Pepper-Line« von Novitas wird der legendäre Panzer General gar für unschlagbare 20 Steine feligeboten. Fallen Haven muß demnächst dank Interactive Magic einen Preissturz auf 30 Mark verkraften.

Software 2000 hat in seiner »Classic Lines mit Space
Marines eines der besseren »Battle Isle Z«-Plagiale
im Sortiment. Aber auch Blue Byte, die Erfinder der
Kampfinseln, schlafen nicht. In ihrer Sparreihe »Blue
Byte Classics« finden sich zwei Ausgaben von Battle
Team. Folge eins enthälte Battle Isle samt sämtlicher
Erewitzerungen. Der zweite Teil dagegen setzt auf
Battle Isle 2; hier ist die Erweitzerungs-CD »Das Erbe

PC PLAYER 4/98

des Titans« mit von der ansprechenden Partie. Momentan denkt Blue Byte übrigens über eine spezielle Windows 95-Version des Megasellers nach.

Viele Spiele fürs Geld

Gesammelte Werke zum Paketpreis von rund 100 Mark: Compilations bieten ganze Spieleladungen zum Preis einer Neuheit. Den Sammlertrieb von historisch interessierten Wohnzimmergenerälen befriedigt die SSI-Compilation 20 Wargame Classics, die teils längst vergriffene Strategie-Oldies von fünf Firmen enthält. So etwa Warlords von SSG oder den SSI-Klassiker Wargame Construction Set 2 - ganz zu schweigen von der Impressions-Invasion D-Day. Zumindest genauso interessant ist die Wargame Collection 2, die ebenfalls dem Hause SSI entstammt. Hier geben sich erneut 20 Strategietitel die Ehre: So etwa die tiefgründige SSI-Taktiererei Steel Panthers, V for Victory von Three-Sixty oder die an das Brettspiel »Risiko« erinnemden Koei-Wabenschlachten vom Schlage Ghengis Khan 2. Mit Command HO findet sich dort übrigens eines der allerersten Echtzeit-Strategiespiele überhaupt.

Einer Zusammenarbeit von Bomico und Empire sind Die großen Schlachten der Weltgeschichte zu verdanken. Diese enthallen gleich vier Folgen der legendären aBattleground«-Serie. Dann gibt es noch ein Schmankert für Freunde von Heroes of Might and Magic. Die komplett deutsche Geschenkbox von New Wordd Computing/Ubi Soft enthält beide Teile des fantasievollen Strategiespiels sowie quasi als Dreingabe die Zusatz CD. The Price of Loyality. Erwähnenswert auch die Lords of the Realm Royal Edition von Sierna. Die bietels sowohl Lords of the Realm als auch dessen Nachfolger Lords of the Realm 2 samt der Netz-Erweiterung Siege Pack.

Das vielleicht gehaltvollste Paket ist die brandneue Civilization 2:Classic Collection, Hier kommen Sie in den Genuß des Basisspiels sowie der beiden Szenario-CDs Conflicts in Civilization und Fantastic Worlds.

So manches wohlschmeckende strategisches Häppchen wie etwa Star General oder Wargame Construction Set 2 verbirgt die genreübergreifende Compilation Gold Games 2 von Topware. Megapak 6 von Koch Media schließlich protzt vor allem mit Panzer General 2, der deutschen Version von »Allied General«. Biebe zu guter Letzt noch der Megasixpack aus gleichem Hause, dort sorgt dann der Fantasy General für durchwachte Nächte.

(md)



DHIN DES WEGES, GENERAL?

Meinungen der Macher: Wir befragten vier führende Strategiespiel-Schmieden zum Stand der Dinge und Entwicklungstrends des Genres.

ie Ansichten der vier Star-Designer sind zwar oftmals konträrer Natur, aber dennoch - oder vielleicht auch gerade deshalb - besonders interessant. Neben der Liebe zu ihrem Berufteilen sie zumindest die Auffassung, daß von diesem Genre noch so mancher Überraschungsschlag zu erwarten ist.

TALONSOFT UND DIE URSPRÜNGE

PC DIAYER: Hi Jim, erzähl uns zunächst mal ein bißchen was über Dich.

IIN ROSE: Bereits seit 1981 beschäftige ich mich mit der Entwicklung rundenbasierter Strategiespiele. Unter anderem war ich für Avalon Hill und Microprose tätig, 1994 gründete ich die Strategiespielfirma Talon Soft, deren Boß ich bis heute bin.

PC PLAYER: Welche Personen haben Deiner Meinung nach rundenbasierte Strategiespiele entscheidend heeinflußt?

III: Mitte der BOer Jahre traf ich einen jungen Pro-

grammierer meines Alters. der mich mit seinen revolutionären Ideen über Computergrafiken und Programmierung faszinierte.



Jim Rose ist der Präsident von Talon Soft.

Sein Name war Sid Meier. Von seinen bahnbrechenden Einfällen

zehre nicht nur ich, sondern viele Programmiergrößen bis zum heutigen Tage.

Sämtliche Echtzeit-Strategiespiele schummeln.

PC PLAYER: Was empfindest Du, wenn Du heute so manch grauenhaft häßliches Strategiespiel aus alten Zeiten zu Gesicht bekommst?

IIM: Schönheit ist immer eine Frage des Betrachters. Wenn ein junger Spieler, der noch niemals ein Strategiespiel gespielt hat sich seine Meinung nur auf-

grund der Präsentation bildet, wird er genau das verpassen, was die Leute an Strategiespielen so mögen: die enorme Spieltiefe, die entscheidet nämlich über den Erfolg eines Strategiespiels.

PC PLAYER: Eine der größten Schwachpunkte rundenbasierter Strategiespiele war und ist die recht mäßige Künstliche Intelligenz. Woran liegt's?

JIM: Verglichen mit Echtzeit-Strategiespielen ist die K.I. eines rundenbasierten Spiels gewaltig. So bestehen etwa die Schlachtfelder von »Command & Conquer« aus mehreren Kanälen, die von unpassierbaren Bergen gesäumt werden. Da muß der Computer nur auf die drei oder vier Pfade achten, wobei die dort herumpirschenden Truppen guasi für sich alleine stehen. In einem rundenbasierten Spiel dagegen ist das Schlachtfeld stets offen, so daß sämtliche Waffengattungen Hand in Hand arbeiten was die K.I. stets zu berücksichtigen hat. Die zweite Schummelei bei Echtzeit-Spielen ist, daß der Spieler mit der Maus ein gewaltiges Handicap hat, denn der Computer erteilt eine Vielzahl von Befehlen in Bruchteilen von Sekunden.

IMPRESSIONS UND DER STAND DER DINGE

PE PLAYER: Hallo Jeff, zu Beginn bitte ein paar warme Worte über Deinen Lebensweg.

JEST FISSE: Ich schufte bereits seit vier Jahren für Impressions. Unter anderem war ich dort an »Lords of the Realm«, »Frontlines« und »High Sea Traders« beteiligt. Bei »Robert E.Lee: Civil War Generals« und »Lords of Magic« war ich für das Design Impressions zuständig.

PC PLAYER: Wie schaut für Dich ein zeitgemäßes Strategiespiel aus? IEFF: Ein gutes Strategiespiel sollte auf jeden Fall auch eine wirtschaftliche Komponente enthalten.

PC PLAYER: Genießt ein kreativer Entwickler heutzutage gegenüber seiner Firma Freiraum, oder muß er sich an die Vorgaben von Managern halten?

Spiele die Spaß machen, werden sich langfristig immer durchsetzen. Das klingt zwar trivial, viele Schlipsträger ignorieren aber diesen Kernsatz. Sie machen fälschlicherweise oftmals kurzlebige Trends für einen Flop verantwortlich, Sätze wie »Oh, wir haben den Echtzeit-Zug verpaßt und gehen daher pleite« höre ich oft. Diesen Leuten emofehle ich zwecks kurzfristiger Gewinnmaximierung einen neuen Beruf als Börsenguru.

PC PLAYER: Können sich die optisch eher kargen rundenbasierte Strategiespiele gegenüber den heute üblichen Grafikorgien der Echtzeit-Strategiespiele überhaupt behaupten?

So mancher Marketing-BoB wäre an der Börse besser aufgehoben.

IEFF: Also zunächst mal schaut »Lords of Magic« auch ohne diesen 3Dfx-Schnickschnack gut aus, aber das Hauptinteresse von Impressions gilt immer noch einem fähigen Spieldesign. Rundenbasierte Strategiespiele wird es immer geben, denn schließlich haben es die Multimedia-CDs auch nicht geschafft. Bücher zu verdrängen.

PC PLAYER: Ist es verglichen mit früher heutzutage schwieriger, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Publikum an den Mann zu bringen? Ganz im Gegenteil, nie war es so einfach wie heute. Insbesondere als kleine Firma muß Dein Produkt eine neue Spielidee enthalten, um sich gegen die Marketing-Giganten zu behaupten. Wenn Du eine neue Idee hast, ist daher jetzt der ideale Zeitpunkt

gekommen, um sie zu reali-

PC PLAYER: Sollte sich eine Firma heute lieber auf ein Genre spezialisieren, um dort hochqualitative Produkte vorzulegen oder ist es klüger, in jedem Genre zumindest ein - wenn auch mittelmäßiges - Eisen im Feuer zu haben?



Impressions-Mitarbeiter Jeff Fiske gehört zu den Designern von Lords of Magic.

IIII Noch vor 30 Jahren war beispielsweise der beste Füßballspieler ein Allroundtalent. Heutzutage ist der wertvollste Spieler jener, der sich auf einen Bereich spezialsiert hat. Das gilt auch für die Spieleindustrie. Vor sieben Jahren wollten alle Firmen praktisch jedes Genre bedienen. Heutzutage besitzt Du in aller Regel nur ein Produkt in einem Genre, willst aber damit den Warkt dominieren.

SSI UND DAS RISIKOREWUSSTSEIN

PC PLAYER: Rick, was treibst Du genau bei SSI?

LICK MARTINEE: Ich arbeite seit vier Jahren bei SSI
und war dort beispielsweise als Produzent von »Panzer General« und »Panzer General 3D« tätig.

PC PLAYER: Welche Strategien sind in Zeiten von 30fx-

Optik, Grafikbeschleunigung und 3D-Action-Shootern erforderlüch, damit rundenbasierte Spiele auch Künftig interessant sind und zeitgemäß wirken?

IKCE Tür rundenbasierte Strategiespiele wird es immer einen Markt, geben. Vielen Leuten gefälltes ein-



Rick Martinez entwarf für SSI sowohl Panzer General als auch Panzer General 3D

fach, cool am Computer zu sitzen und wohldurchdachte Entscheidungen zu fällen.

PC PLAYED: Ist es schwieriger geworden, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Pubükum an den Mann zu bringen?

Das Genre steckt in einem Innovationsloch.

LICC Weitaus schwieriger, denn die Branche ist viel nisikostheuer geworder und setzt vornehmitich auf Sequels. Die Folge davon ist, daß in den letzten Jahrren ein Innovationstoch entstanden ist. Allerdings ändert sich so was auch necht schnell, so wär etwa noch vor einiger Zeit keiner auf die Idee gekommen, ein Echtzelf-Stratediespiel zu entwickeln.

PCHANES Wie werden rundenbasierte Strategiespiele in etwa drei bis wier Jahren ausschauen?

ILCS Sie werden vor allem über immer mehr Echtzeit-Elemente verfügen, also etwa animierte Einheiten oder fulminante Explosionen. Ich denke auch daran, dem Spieler einige Management-Aufgaben aufzuhalsen, um etwa die Wartezeiten auf den Zug des Gegners sinnvoll zu überbrücken.

BLUE BYTE UND DIE ZUKUNFT

TOTALIES Hi Wolfgang, bitte zunächst mal ein paar Stichworte über Deinen beruftichen Werdegang.

THE THE THE BEI BUE Byte habe ich praktisch ansämtlichen Produkten mitgearbeitet. Bei schewye und alnoubations war ich als Projektieiter tätig.

TOTALIES Schaufeln die populären Echtzels Strategiespiele das Grab der rundenbasierten Strategiespiele?

Rundenbasierte Strategiespiele werden immer existieren, weil Echtzeit-Strategiespiele letzten Endes vom Spieler zwar viel

> fordern, aber kaum strategisches Denken. Und bei aller Bescheidenheit ist »Incubation« ein Paradebeispiel dafür, daß auch rundenbasierte Spiele in ihrer Präsentation schnell, atträktiv und artionreich sein können. Ich denke, in dieser Hinsicht ist Incubation zukunftsweisend.

PC PLAYER: Ist es schwieriger geworden, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Publikum an den Mann zu bringen?

h Panzer [TOLYCAMS: Ja. Früher gab es eine verglichen mit heute - kleine, aber neugierige Spielergemeinde, die alles Innovative sofort

aufnahm und würdigte. Insbesondere in der Zukunft wird immer mehr der »Normalspieler« in den Vordergrund rücken, für den das Conputerspiel nur ein Freizeitvergnügen von vielen ist. Der spielt am liebsten, was er schon kennt oder oft irgendvon angepriesen bekommt. Als Ergebnis schnellen die Marketingkosten enorm in die Höhe und ein Spiel, das innovativ ist, aber nicht von einem millionenschweren. Werbebudget beworben wird, muß sich bestenfalls

mit einem Achtungserfolg zufriedengeben. Ausnahmen von dieser Regel gibt es zwar, sie werden aber immer seltener.

Wolfgang Walk ist bei Blue Byte als Projektlei-

ter von Incubation tătio.

TEPLIVE: Eine der größten Schwachpunkte rundenbasierter Strategiespiele war schon immer die recht mäßige K.I. Warum eigentlich, selbst ein mittelmäßiges Schachspiel lehrt heutzutage so manchem Großmeister das Fürchten. Die K.I. ist so mit das Schwierigste, was man programmieren kann. Schach ist ein schlichtes Beispiel, wiel sich die Zugmöglichkeiten der 64 Felder vergülchen mit Incubation recht bescheiden ausnehmen. Letzteres hat bis zu 1600 Felder und auf jeder Seite zwölf Gegnertypen, die auch noch verschieden stark ausgerüstet sind. Hinzu kommt, daß an Schachkomputern seit zig Jahren programmiert

Eine Firma sollte die Produkte machen, an denen ihre Entwickler Spaß haben.

wird, für ein Strategiespiel aber selten mehr als zwei Jahre zur Verfügung stehen. Außerdem behaupteich, daß die meisten Strategiespiel en icht mehr zu gewinnen wären, wenn der Computergegner auch nur annähernd so pfiffig wäre wie ein mäßiger Schachcomputer. Schließlich bezieht ein Strategiespiel seine Spannung nicht zuletzt daraus, sich gegen eine riesise Übermacht zu behaudten.

PC PLAYER: Wie schaut für Dich das erfolgreiche Strategiespiel der Zukunft aus?

ETIGONEA Ahnlich wie Incubation. Letztlich entscheidet die Atmosphäre darüber, ob es bei den Leuten ankommt. Deshalb ist neben der strategischen Tiefe eine simple Steuerung genauso wichtig wie eine attraktive Ophik und ein ständiger Unterhaltungseffekt. Eine Art rundenbasierter 3D-Shooter im Team

modus könnte irgendwann das

Ergebnis sein.

Firma besser auf ein Genre spezialisieren und dort hochqualita-

tive Produkte erstellen?



Eine Firma sollte stets nur die Spiele machen, an denen ihre Entwickler auch Spaß haben. Die großen Erfolgsstorys der Spielegeschichte lassen sich ausnahmsios auf diese Regel reduzieren. ID Software wäre nie so erfolgreich geworden, wenn die Jungs lieber eine Wirtschaftssimulation erstellt hätten, dann aber von irgendefinem Marketingboß dazu gezwungen

worden wären, einen 3D-Shooter zu basteln. (md)

FEEDBACK

Kein Spiele-Special ohne Leserdiscussion. In unserer jüngsten Online-Umfrage sammelten wir Statements zur Strategiespiel-Welt.

Auf unserem CompuServe-Forum (»go PC Playere) baten wir um Kommentare und Melnungen zu Ihren liebsten Strategierleich. Was win zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen konnten: Ein wahrer Glaubenskrieg tobt zwischen Anhängern rundenbasierter und in Erktzeit ablaufenden Strategiespiele. Aber Iesen Sie selbst ...

Ehre, wem Ehre gebührt

Rundenbasterte Strategiespiele sind die einzigen, die den Begriff »Strategiesv verdienen, Grundsätzlich sollte bei einem Strategiespiel ja ein bestimmter Sachverhalt beschleunigt dargestellt werden, doch bei dem Echtzeitgeklicke verliert man nicht nur schneit den Überblick über sämtliche Truppen, sondern es paßt auch nicht in den Bereich Strategie. Wiese wird beispielsweise ein bestimmtes Haus in zwei Minuten gebaut (eine Sache von eigenstich meireren Wochen), während man andersentlich meireren Wochen), während man andersentlich meireren Wochen), während man andersentlich meireren Wochen). Während man andersentlich meireren Wochen), während man andersentlich meireren Wochen Jahrend meine Stehe werten diese sverlangsamten Actionspielee auch von der PC Player als "Sötrategiespieles hochgelobt. (Krä)

Einspruch, Euer Ehren Sorry Kai, aber da muß ich Dir vehe-

sorry Kat, aber da muls ich Dir vehement widersprechen. Zunächst einmal haben Spiele wie »Command & Conquer« oder »Dark Reign« sehr wohl eine strategische und nicht nur eine

taktische Komponente. Man muß nur die Geschwindigkeit herunterdrehen. Wer nämlich ohne Sinn und Verstand einfach auf den Gegner losgeht, muß schon enorme Geldreserven haben. Dein Einwand mit der Zeitdiskrepanz zwischen Hausbau und der Heranschaffung neuer Truppen ist zwar richtig, aber mir kommt es hierbei nicht auf eine realstistische Abbildung unserer Welt an, sondern auf ein Konzept, das Soaß macht und mich Fordert. (Rober Schatzen)

Schmerz laß nach

Früher habe ich immer leidenschaftlich gerne »Risikow gespielt und, »Panzer Generale ist für mich die ideale zeitgemäße Umsetzung. Kürzlich hatte ich eine üble zahnärztliche Behandlung und konnte vor Schmerzen nicht einschlafen. Also machte ich aus der Not eine Tugend und habe die ganze Nacht »Panzer General« gespielt. Vor Spannung trat

mein Leid völlig in den Hintergrund, und erst das anbrechende Tageslicht konnte meinen Eroberungsdrang bremsen. (Rudi Schnitzler)

Fettleibige Handbücher

Ich liebe Strategiespiele wie »Panzer General 30« oder »Allied Generale mehr als fast alles andere auf dieser Welt. Was mich aber oftmals abschreckt, sind fettleibige Handbücher. So habe ich mich klirzikht mal an »Battleground 6« gewagt und war von der Bedienung so überfordert, daß ich es nicht fertig brachte, auch nur einen einzigen Zug verminftig abzuschließen. Dabei haben doch Klassiker wie »Battle Islee bereits vor Urzeiten bewiesen, daß es auch besser geht. (Michael Ernst)

Sexy Tanja

In sC&Ce kann man meistens mit dem Tank-Rush gewinnen, und auch in Einzelmissionen kommt es doch eher auf eine virtuose Mausbeherrschung an. Mich erinnert das an Plattformspiele mit dem Ziel, Tanja (mehr Sex-Appeal als alle Laras dieser Welt) unwerletzt nach Hause zu bringen. Strategie bei Echtzelf. Strategiepiele nießt in aller Regel höchstens.

eine gewisse Reihenfolge beim Basisaufbau und der Waffenproduktion festzulegen, spielentscheidend ist fast immer eine Massenattacke. Bei rundenbasierten Spielen dagegen entscheidet der richtige Truppenmix sowie



langfristig aufgebaute Erfahrungswerte über Sieg oder Niederlage. Selbst Spiele wie »Heroes of

Might and Magicor bleten mehr Strategie als jedes Echtzeitgetümmel. Hier muß man mit meist sehr limitierten Krätten mehrere Ressourcenquellen und Schlösser schützen. Wichtig ist also eine Einschätzung des strategischen Wertes der Minen, der Schlösser und der zu kommandierenden Truopen.

(Thomas Bendzko)

Kreative Krise

Insbesondere moderne reale Konflikte werden weniger durch taktisches Können als vielimehr durch wirtschaftliche Potenz gewonnen. Daher gehört meines Erachtens nach unbedingt eine wirtschaftliche Komponente in jedes Strategiespiel, das etwas auf sich hält. Und am besten gelang die Verflechtung dieser beiden Komponenten »Civilization«, meinem alten L'eblingsspiel.

Und jetzt kommt das Traurige: Immerhin hat der Klassiker schon einige Jahre auf dem Buckel. Es ist schon deprimierend, daß es während all dieser Zeit (ausgenommen vielleicht »Master of Orion«) praktisch niemand geschafft hat, ein Spiel zu entwickeln, daß auch nur ansatzweise so viele neue Spielelemente enthiett, wie das bei Civilization der Fall war. Meiner Meinung nach steckt das Genre in einer tiefen kreativen Krise.

Ich setze jedenfalls all meine Hoffnungen auf »Alpha Centauri« von Altmeister Sid Meier, denn das Hexfeldgeschiebe kann ja nun wirklich bald keiner mehr sehen. (Andreas Kamenzin)

STRATEGIESPIEL-FACHBEGRIFFE

Maxifelkarte: Im Volksmund auch Wabenkarte genannt. War jahrzehntelang Standard für alle rundenbasierten Strategiespiele. Die Schlachtfelder werden hierbei von einem aus sechseckigen Feldern bestehenden Gitternetz überzogen. Vorteil der Hexfelder ist die im Vergleich zu Quadratfeldern genauere diagonale Bewegung.

Isometrische Karten: Spiele wie »X-Com«, »Fallen Haven« oder »Jagged Alliance« benutzen statt der Hexfelder Rechtecke, die leicht abgeschrägt zu den bewährten Isometriekarten führen. Dadurch entsteht ein 3D-Effekt. Künstliche Intelligent. Wird oft mit »KI« oder
»Al« (Englisch: »Artificial Intelligence») abgekürzt. Steht für das Vermögen eines Computerprogrammes, auf die Taktiken des
Gegners »intelligent« zu reagieren.

Line of Sight: Direkte Feuerlinie, die etwa durch Bäume, Berge oder Häuser unterbrochen wird.

Strategie: Ein übergeordneter Gesamtplan, der etwa die Ziele und den Ablauf eines kompletten Feldzuges in groben Zügen vorgibt.

Taktik: Kleinere Aktionen mit lokal begrenzten Auswirkungen.

DIE FURCHTBAREN VIER

Willkommen in der Rubrik »Wir haben Sie gewarnt«. Nach der Vorstellung der interessantesten rundenbasierten Strategiespiele sollte nicht vergessen werden, daß sich auch so mancher Rohrkrepierer in diesem altehrwürdigen Genre verschanzt hat.

Sonderpreis für den dümmsten Computergegner

TERRA INC.

Es dürfte sogar Wollpullover geben, die über eine höhere Inteiligenz verfügen als die KI dieses unausgegorenen Hexfeld-Debakels von New Generation. Mit einer mobilen Basis durchpfügen Sie insgesamt 20 Missionen, um für Ihre



Armee eine neue Heimstatt zu finden. Transporter sammeln Rohstoffe ein, und Gebäude verwandeln diese in Truppen. Letztere hetzen Sie Zug um Zug in Richtung Feind. Aber stop, das ist ja gar

nicht nötig, denn der Computergegner setzt jede frisch produzierte Truppe sofort gegen Ihre Basis in Marsch. Dott erliegen die Einzelkämpfer im Nu dem Abwehrfeuer Ihrer Truppen. Nach einiger Zeit gehen ihm die Rohstoffe aus, Sie dagegen spazieren in seine vereinsamte Basis und wenden sich der nächsten Mission zu, um genau die gleiche Dödel-Taktik anzuwenden. Sonderpreis für die mißratenste Übersetzung

AMERIC. CIV. WAR

Thema dieses Blindgängers von Interactive Magic und Software 2000 ist der amerikanische Bürgerkrieg, aber das ist nicht der einzige Grund, warum Sie sich hier in die Geschichte zurückversetzt fühlen. So sah man selbst auf dem Commodore 66 schon bessere Grafiken und Animationen.

Auch die restlichen Spielelemente knüpfen nahtlos an diese Minus-Leistung an: Die bodenlos unkomfortable Bedienung sorgt abwechselnd für Heut- und Lachkrämfe, während unzählige Bugs und rucketige Trashvideos den Finger in Richtung »Reset«-Knopf zucken lassen.

All diese Mankos verblassen aber angesichts einer apokalyptisch schlechten deutschen Übersetzung. Meldungen vom Kaliber »Futteraufnahme Soldaten«



oder »Endgültige Durchschnittsmoral« lassen selbst unsere Textchefin Babsi erbleichen – und die ist dank unserer Redakteure eigentlich hart im Neh-

Sonderpreis für den verworrensten Spielverlauf

DRAGON DICE

Dank Interplay betreten Sie hier ein Fantasyreich, das von den AD&D-Entwicklern TSR erschäffen wurde. TSR wollte Strategen, Rollenspielern, Abenteurern und Fantasyliebhatern gleichermaßen etwas bieten, aber wie heißt es so schön: wWichtig ist, was hinten rauskommt« – und das ist in diesem Falle Orkdung.

Rein theoretisch müssen Sie nur mit Ihren Trollarmeen den Feind besiegen, ringen aber in der spielerischen Praxis vor allem mit der verquasten Bedienung und dem absolut undurchsichtigen Kampfsystem. Praktisch alle Einhelten schauer gleich aus und verwandeln sich während der Schlagabtäu-

schein vielseitige Würfel, die von kruden Symbolen übersät sind. Daß sich darüber hinaus wie von Zauberhand ständig irgendwelche sinnlosen Menüs auf- und zuklappen, nur um den verwirrten Spieler mit noch verworreneren Meldungen zu überschütten, sei hier nur am Rande erwähnt.



Sonderpreis für das übelste Civilization-Plagiat

DESTINY

Es gab ja schon einige debile Versuche, Sid Meiers Meisterwerk zu kopieren, aber »Destiny« von Interactive Magic stellt sie allesamt in den Schatten. Immerhin hat man es geschafft, »Civi-



bization 2« in puncto Komplexität weit in den Schatten zu stellen. Aber bereits nach einer kurzen Proberunde werden selbst wohlmeinende Kolonialherren auf das Herbste ent-vitäuschter. Am klügsten reagieren diejenigen, welche sich gleich heim ersten Anblück der Migdiane-erregenden Menülzwine mit Grausen abwenden, denn so bleibt ihnen einiges erspart. Zum Beispiel die lachhaften 30-Grafiken, welche während der Kampfe aufhauchen oder staubtrockene Textwüsten, die bei fast jedem Mausklück erscheinen, um alle Vorgänge mit ihrem digitalen Senf zu überziehen. (md)

ORK IN PROGRESS

Die Planungsstäbe der Strategiespiel-Schmieden basteln derzeit mit Feuereifer an neuen taktischen Herausforderungen. Die meisten der an dieser Stelle vorgestellten Neuentwicklungen sollen noch in diesem Jahr erscheinen.

en bunten Reigen eröffnen die Wirtschafts-Strategiespiele und da zunächst mal »Civilization«, der Gottkaiser dieses Suh-Genres, Derzeit werkelt Microprose an der für sechs Spieler geeigneten Mehrspieler-Erweiterung Ultimate Civilization 2 Multiplayer. Civilization-Erfinder Sid Meier dagegen setzt zusammen mit seiner Firma Firaxis auf Alpha Centauri. Schnuckelig schaut auch Clash von Software 2000 aus, zumal die mittelalterliche Balgerei sowohl unter Windows 95 als auch unter DOS ihren Dienst verrichtet.

Microprose dagegen wird im Sommer mit. Star Trek - Birth of a Federation ihrem hauseigenem Master of Orion 2 Konkurrenz machen. Ganz nebenbei werkelt Microprose auch an Master of Magic 2, vor allemaber an X-Com Interceptor. Der vierte Teil der Serie um außerirdische Invasoren wird deutlich mehr Echtzeit-Elemente als seine Vorgänger enthalten, was größtenteils einer neuen 3D-Grafikmaschine zu verdanken ist. Deadlock 2 von Accolade wurde gegenüber dem mäßigen Vorgänger optisch und inhaltlich erheblich ver-

feinert und steht bereits kurz vor der Veröffentlichung,



Bei Clash kämpfen Sie sowohl mit wirtschaftlichen als

auch mit militärischen Mitteln.

Planung für Profis

Wer auf konzentrierte Strategie steht, wird heuer unter einer Vielzahl interessanter Produkte zu wählen haben.



Soldiers at War beschäftigt vor allem kleine Infanterietrupps.

So soll das für das Frühjahr anberaumte M.A.X, 2 von Interplay einen Editor enthalten, Talon Soft erweitert zum selben Zeitpunkt seinen Ostfeldzug »Eastern Front« um die Zusatz CD Eastern Front Szenarios . Dort haben sämtliche osteuropäischen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs ihren Auftritt. Gegen Jahresende schwenkt Talon Soft dann mit West Front zu den westlichen Kriegsschauplätzen über, Großtaten kündigt auch Norm Koger (»Wargame Construction



Kit 2a) an. Der ehemalige Mitarbeiter von SSI schuftet derzeit für Talon Soft an einer wahrlich epochalen Serie: The Operational Art of War Volume 1 wird in der zweiten Jahreshälfte erscheinen und neben einem stattlichen Arsenal fiktiver Szenarios eine Art Werkschau sämtlicher historischer Konflikte zwischen 1939 und 1955 enthalten, Interactive Magic setzt noch vor dem Sommer dank Semper Fi die U.S. Marines in Marsch, mit The Great Battles of Caesar erscheint kurz darauf der dritte Teil ihrer Serie über Feldherren der Antike.

Wer »Incubation« bereits im Schrank verstaut hat, sollte es schon mal entstauben, denn mit dem Incubation Mission Pack kommen Sie noch im April in den Genuß von zumindest zwei neuen Kampagnen, SSI ist auch recht rührig, denn ihr Soldiers at War versetzt bereits in wenigen Wochen seine Einheiten auf eine an »Syndicate« erinnernde isome-

> Auf der Website »http://www.ikarion.de« dürfen Sie schon mal Vorschläge für Demonworld 2 einreichen, das aber erst nach der geplan-

ten Erweiterungs-CD für »Demonworld« in Angriff genommen wird. Last but not least steht noch im Frühling das sehnlichst erwartete Söldnerdrama Jagged Alliance 2: Feeding Grounds an. (md)

Bei X-Com Interceptor nehmen Sie selbst die feindlichen Flieger ins Visier.

trische Karte.

nternet **Magazin**

Wer im Internet nicht länger nur passly surfen will, sondern es aktiv nutzen möchte, der braucht das Internet Magazin. Denn nur hier gibt es jeden Monat die kompetenten Praxistips für den ambitionierten Internet-User: Von der optimalen Konfiguration des Online-Zugangs über neueste Homepage-Techniken bis hin zu spannenden Berichten zum aktuellen Online-Geschehen. Und natürlich das 32-seitige Heft im Heft mit den interessantesten Adressen und Diensten im Netz.

Nutzen Sie das ganze Potential des Internets. Werden Sie internet-aktiv, Jetzt!

Zum Herausnehmen: Die besten Adressen auf 32 Seiten

SIND SIE INTERNET-AKTIV?

□ Ich teste das Internet Magazin einmal kostenlos!

Hören Sie eine Woche nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung frei Haus – mit fast 12% Preisvorteil (DM 5,75 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück

Name Vorname

Straße, Nr.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung ka Widerruns echt: Diese Verenbaurung kann ich ninnerhalb von 10 Tigan beim Internet Magazin, Abc-Serwe CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrußen. Die Widerrußfisht 14 02 20, 80452 München widerrußen. Die Widerrußfisht Deignirti 3 Tage nach Datum des Poststelmpels meiner Bestell Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrußs. Lein bestätige des derch meine 2. Unterschrift,

Datum, 2. Unterschoft



Thomas Köglmayr

Langsame CD-Laufwerke. Am besten 8fach, Damit kommt man wesentlich schneller an die Daten als mit manchen modernen Laufwerken mit 24- oder 32facher Geschwindigkeit, Warum? Ganz einfach: Bis ein Vertreter der angeblich so schnellen Art erst einmal auf Drehzahl gekommen ist. hat man die Daten mit dem langsamen Laufwerk schon längst auf die Platte kopiert. Nebenbei sind die älteren Laufwerke auch nicht so pingelig, wenn es darum geht, mal eine selbstgebrannte oder angemackte CD zu lesen.

... sind die schnellen Laufwerke nicht nur wegen des Tempoverlusts. So ganz nebenbei bekommt man mit manchen Vertretern dieser Gattung auch noch eine erhebliche Lärmbelästigung offeriert. Wenn die Dinger auf Drehzahl kommen, klingt das oft so, als ob im Rechnergehäuse ein Staubsauger anspringen würde.

Kühe und die Kavallerie

Daß der Tag eines leitenden Redakteurs am besten 48 Stunden haben sollte, ist mir schon seit langem klar. Doch selbst mit der merkwürdigsten Zeitrechnung stößt man ab und an an die Grenzen des physikalisch Machbaren. Dann schreit man nach der Kavallerie. In meinem Fall heißt diese Florian Heise, der schon in dieser Ausgabe für den Test der CD-Brenner verantwortlich zeichnet. Sie können sich gleich an den Namen gewöhnen, denn Florian wird mir auch weiterhin hilfreich zur Seite stehen, wenn es darum geht, intensive Schwerpunkt-Vergleichstests in der Hardware-

Rubrik zu stemmen.

So viel zur Kavallerie. Und was ist mit den Kühen? Die stehen Pate für die Verpackungsmuster eines großen Computerversenders. Und von diesem sollte mein neuer Büro-PC kommen. Kann ja nicht so lange dauern, wenn der Rechner von einem Computerzeitschriften-Verlag bestellt wird - dachte ich mir. Zuerst einmal wurde nach vier Wochen nachgefragt, ob wir den Rechner auch bezahlen wollten. Merkwürdige Frage. Aber, na gut, wir willigten ein, den Rechner zu bezahlen. Leider wei-



Florian Heise wird ab dieser Ausgabe tatkräftig an den Hardware-Schwerpunkten mitarbeiten.

gerte sich die Dame aus der Buchhaltung, den Rechner aus eigener Tasche zu bezahlen - der Versender hatte die Rechnung auf ihren Namen ausgestellt und nicht auf den Verlag. Also die Originalrechnung wieder zurück nach Irland. Während diese auf dem Weg ist, kommt die erste Mahnung an, was deutliche Verstimmung bei unserer Assistentin Steffi hervorrief. Ihre Versuche, den Geschäftsführer in Irland zu sprechen, wurden mit der lapidaren Meldung: »Den kriegen Sie nicht!« abgelehnt. Um es kurz zu machen: Mit maximal zwei Wochen Lieferzeit rechnete ich in meinem jugendlichen Leichtsinn. Dptimist: Von der Bestellung bis zur Lieferung vergingen gut zwei Monate. Angefüllt mit hartnäckigen Telefonaten und Faxen seitens unserer Assistentin und blutdrucksteigernden Wutausbrüchen meinerseits. Meinen nächsten PC kaufe ich wohl auch besser bei Aldi, da kann ich ihn wenigstens aleich mitnehmen.

176



CD-Brenner: Der Vergleichstest

BURN, BABY, BURN

Wer CDs selber beschreiben will, hat die Wahl zwischen zwei Systemen. Neben den preisgünstigen CD-R-Recordern gibt es CD-RW-Geräte, mit denen CDs auch gelöscht und mehrfach beschrieben werden. Damit Sie sich beim Kauf nicht die Finger verbrennen, haben wir sieben aktuelle Modelle ausführlich getestet.

en Weg vom Faszinationsthema zum Gebrauchsgegenstand hat die CD schon lange hinter sich. Es gibt wohl kaum noch einen Rechner, der nicht mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgestattet ist. Durch den rapiden Preisverfall bei CD-Brennern und den neuen CD-RW-Recordern werden CDs im Eigenbau jetzt richtig interessant. Egal, ob Daten-Backup, Spielstandgrab oder selbstgebasteltet Audio-CD, mit den neuen Recordern lassen sich nicht nur die Festplatten deutlich entlasten. Damit Sie für sich genau das richtige Gerät finden, haben wir uns verschiedene Modelle angesehen.

Der kleine Unterschied: Normale CD-Brenner können die CD-Rs (xCD-Recordable«, beschreibbare CD) lediglich einmal beschreiben. Relativ neu dagegen sind die Geräte, die sich CD-Rw nen. Die arbeiten zwar wie die normalen CD-Brenner, können aber zusätzlich die neuen CD-RW-Medien beschreiben. Diese lassen sich, im Gegensatz zu CD-Rs, wieder löschen und so mehrmals beschreiben – bis zu 1000 mal versprechen die Hersteller. CD-RW kosten noch rund 30 Mark pro Scheibe. Die haben sich aber bei einem momentanen Preis von rund 2,50 Mark pro CD-R nach rund zwölfmal Beschreiben schon amortisiert.

Jedoch bergen die CD-RWs im jetzigen Entwicklungsstand einen großen Nachteil. Sie Jassen sich nicht in normalen CD-Laufwerken oder in Hi-Fi-CD-Playern lesen. Doch kein Grund zur Panik: Neue CD-Laufwerke wie beispielsweise das UltraPlex32 von Plextor oder das FX320S von Mitsumi unterstützen bereits das Feature »Multiread«, mit denen sie RWs lesen können. Dazu brauchen die Laufwerke einen stärkeren Laserstrahl, der mit den neuen Medien zurechtkommt.

Der Aufbau einer CD-R

Eine »Kauf-CD«, also eine silberne CD aus dem Preßwerk, besteht aus einer Kunststoffschicht (Polykarbonat), die als Trägermaterial für die Informationen dient. In das Polykarbonat werden die Daten in Form von winzigen Vertiefungen (Pits) gepreßt. Dazu dient ein Glasmaster, der die negative Form der zu pressenden CD besitzt. Anschließend bekommt die Kunststoffscheibe eine hauchdünne Aluminiumschichtaufgedampft. Die sorgt dafür, daß der Laserstrahl des CD-Laufwerk erflektiert wird und so die Daten an eine Fotozelle weitergegeben werden. Vor Oxidation schützt eine abschließende Lackschicht auf der CD.

Die einmal beschreibbare CD-R dagegen ist anders aufgebaut. Auf dem Trägermaterial Polykarbonat befindet sich eine organische Schicht, in die der Laserstrahl die Pits einbrennen kann. Anstatt der Aluminiumschicht ist bei der CD-R Gold aufgedampft, das den Laserstrahl beim Lesen der CD-R reflektiert.

Beim Brennen wird die organische Schicht regelrecht zerstört. Deshalb lassen sich die Daten der CD-R auch nicht mehr löschen.

Mit Packet-Writing sicher ans Ziel

Hinter dem Begriff »Packet-Writinge verbirgt sich nichts anderes, als eine neue Art, Daten auf die CD zu brennen. Wie der Name bereits verrät, werden die Daten in kleinen »Paketen« auf den Rohling gebrannt, anstatt die CD-R in einem Durchgang zu brennen. Das hat den Vorteil, daß ein Buffer-Underrun (siehe Lexikon Seite 191) fast nicht mehr auftreten kann. Es ist sogar möglich, mit anderen Applikationen weiterzuarbeiten.

Ein weiterer großer Vorteil liegt darin, daß man die Daten ganz einfach mit dem Explorer per Drag-and-drop auf den Laufwerksbuchstaben des Brenners ziehen kann. Ein umständliches Handling mit einer Brennsoftware ist also nicht nötig.

Was so toll klingt, birgt auch Nachteile: Die mit Packet-Writing gebrannte CD-R ist nicht in jedem CD-Laufwerk lesbar. Vor allem älltere Modelle können mit diesem Format nichts anfangen. Im Test verweigerte sogar das aktuellste Mitsumi-Modell (FX320S) die mit Sonys CD-RFS gebrannte CD.

Wer die CD unter DOS einsetzen will, schaut ebenfalls in die Röhre, da sie nicht der ISO9660-Norm entspricht (siehe Lexikon).

(Florian Heise/tk)



SONY CDR-928E (ATAPI) DER UNZUVERLÄSSIGE

Der Sony-Brenner 928E beschreibt CDs mit zweifachem Tempo. Beim Auslesen von Daten steigert er sich auf achtfache Geschwindigkeit. Recht mager ausgestattet ist der interne Cache-Speicher – 512 KByte sind für einen aktuellen Brenner zu wenig. Anschluß findet der Brenner an einem freien IDE-Port des Rechners.

Ausstattung

Die Ausstattung des Sony-Brenners fällt spartanisch aus. So liegt dem Paket kein Rohling bei, mit dem man sofort loslegen könnte. Angesichts des starken Prelsverfalls bei CD-Rs ist das unverständlich; schließlich sind die goldenen Scheiben schon für rund 2,50 Mark zu haben.

Der 92BE arbeitet mit Caddys, Der Rohling kommt also in eine Plastikhülle, die man dann in den Brenner schiebt. Im Test fiel dabei negativ auf, daß sich das Gespann nur mit recht viel Druck in das Laufwerk stecken ließ. Der Caddy wird mitgeliefert, Als Brennsoftware liegt lediglich WinDnCD 3.0 (DEM-Version) bei, Schade, denn es gibt bereits die einfacher zu bedienende Version 3.5. WinDnCD 3.0 ist umständlich zu bedienen und erfordert einige Einarbeitungszeit, bis man sich an die Dberfläche gewöhnt hat. Mit dem Testrechner (siehe Seite 18D »So haben wir getestet«) konnte sich WinDnCD 3.0 nicht anfreunden und stürzte hin und wieder ab.

Zusätzlich liefert Sony Treiber fürs Packet-Writing mit. Damit kann man den Brenner so bedienen, als hätte man es mit einem großen Diskettenlaufwerk zu tun (siehe Seite 178 »Mit Packet-Writing sicher ans Zielek).

Die Installation

Beim Anschluß des Gerätes selbst gab es im Test keine Probleme. Jeder Schritt ist genau erklärt – selbst Einsteiger tun sich damit nicht schwer, den Brenner richtig anzuschließen.

Dürftig ist dafür die Beschreibung der Software ausgefallen. Im Handbuch steht lediglich, wie man den Brenner unter DDS und Windows 95 als Laufwerk einrichtet. Vom Gebrauch als Brenner weist lediglich der Satz »... es muß zusätzlich eine Treibersoftware installiert werden ... « hin. Die Installation von WinDnCD 3.0 funktioniert ohne Probleme. Nach einem Neustart testet die Software die Leistung der Festplatte, um zu ermitteln, mit welcher Brenngeschwindigkeit der Benutzer arbeiten kann. Das Handbuch gibt's nur als Word-Dokument, Ebenfalls problemlos installiert man die drei Disketten mit dem CD-RFS-Treiber fürs Packet-Writing. Ein ausführliches Handbuch erklärt alle Schritte.

Der Brenn-Test

Wie die Vorgängerversion des Sony-Brenners hat auch dieses Gerät mit Audio-CDs Schwierigkeiten. Im Test verabschiedeten sich zwei Rohlinge mit der Meldung »Buffer-Underrun«. Erst beim dritten Rohling brannte der CD-R 928E die Test-CD anstandslos. Das gelang jedoch nur, weil die Tracks diesmal einzeln vom Quell-Laufwerk auf den Brenner kopiert wurden. Schuld kann auch der mit 512 KByte mager ausgestattete Cache-Speicher sein.

Rund 26 Minuten brauchte der Sony-Brenner, die Test-Audio-CD auf den Rohling zu kopieren. Größtes Manko des Brenners ist jedoch das fehlende »Disk At Dnce«-Feature (DAD).

Die Test-CD mit 650 MByte brannte das Sony-Gerät in etwas über 39 Minuten, was einer Datentransferrate von rund 280 KByte pro Sekunde entspricht.

Wer den Brenner nur zum Auslagern von Spielen oder zur Datensicherung verwenden will, kann auf WinDnCD auch verzichten und auf den Packet-Writing-Treiber (CD-RFS) zurückgreifen. Ist der installiert, lassen sich Dateien mit dem Explorer einfach auf den Rohling kopieren. Die so gebrannte Test-CD ließ sich mit dem SCSI-CD-Laufwerk UltraPlex 32 problemlos lesen. Das Mitsumi FX320 erkannte die CD zwar, zeidet aber keinerleil Daten an.

FCIZIE: Wer auch Musik-CDs brennen will, sollte vom Sony-Gerät Abstand halten. Der Cache-Speicher ist zu klein, und das wichtige Feature Disk-At-Once fehlt.

- · Recht günstig
- Mit Packet-Writing gebrannte CDs nicht
 - in jedem Laufwerk lesbar Probleme bei Audio-CDs
- Kein DAO möglich

PLEXTOR PLEXWRITER (SCSI) DER ELITÄRE



Plextor wagt sich in Deutschland zum ersten Mal auf das Terrain der CD-Brenner und zeigt ein Gerät mit bester Ausstattung, So kann der PlexWriter die Daten mit vierfacher Geschwindigkeit auf die CD-Rs bannen und liest sie mit zwölffachem Tempo. Der interne Cache-Speicher ist mit satten zwei Möyte bestückt. Zusätzlich hat der PlexWriter einen Play-Button, mit dem sich Audio-CDs ohne Software-Unterstütztung abspielen lassen.

Ausstattung

Um mit dem Brennen gleich starten zu können, packte Plextor dem Gerät zwei Rohlinge bei. Zur Aufnahme der Rohlinge dienen Caddys – einen davon findet man im Paket. Ob Caddys für CD-Rs besser geeignet sind als eine normale Schublade, ist fraglich. Schließlich bleibt der Rohling nicht ständig im Caddy, sondern wird lediglich fürs Brennen eingelegt. So ist der Vorteil der geschützten CD(-R) im Caddy dahin. Neben dem Play-Button für Musik-CDs findet man an der Frontseite auch vier LEDs, an denen man der Status (lesen oder schreiben) und die Brenngeschwindigkeit erkennen kann.

An der Frontseite des PlexWriters befinden sich vier LEDs, die sowohl den Schreibvorgang als auch die Brenngeschwindigkeit anzeigen.

Als Brennsoftware bundelt Plextor WinOn-CD 3.5 von Cequadrat. Diese besitzt im Gegensatz zur Vorgängerversion einen Wizard, der den Anwender durch die einzelnen Schritte des Brennens führt. Das erleichtert den Einstieg in das für Neulinge etwas komplex aufgebaute Programm erheblich. Vom selben Hersteller liegt ein Packet-Writing-Treiber bei, der sich Packet-C nennt. Damit läßt sich der Brenner so bedienen, als hätte man es mit einer Wechselnlatte zu tun.

Plextor selber liefert noch ein Tool mit, das sich Discdupe nennt; ein 300 KByte großes Programm, mit dem sich CDs schnell und einfach kopieren lassen. Das funktioniert allerdings nur dann, wenn man neben dem PlexWriter auch ein Plextor-CD-Laufwerk besitzt. Ein anderes Quellaufwerk wie etwa das Mitsumi FX320S erkennt das Minikopierprogramm nicht.

Die Installation

Da alle wichtigen Jumper-Einstellungen auf dem Gehäuse beschrieben sind (SCSI-ID, Terminator), gestaltet sich der Einbau des PlexWriters problemlos. Richtig angeschlossen, erkennt Windows 95 den PlexWriter als CD-Laufwerk.

Bei der Installation der Brennsoftware wird der User gefragt, ob er auch gleich die Packet-CD-Software installieren will. Nach einem Neustart öffnet sich ein Help-File, das über alle wichtigen Funktionen des Packet-CD-Treibers informiert. Wer im Handbuch zur Brennsoftware nachschlagen will, muß sich mit einem Winword-Dokument begnügen. Dort sind aber alle wichtigen Schritte dokumentiert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD brannte das Plextor-Gerät in schnellen 13 Minuten. Damit brauchte es lediglich die Hälfte der Zeit des Sony-Brenners. Da der PlexWriter Disk-At-Once unterstützt, konnte er die Test-CD ohne Pausen zwischen den einzelnen Tracks kopieren. Ebenfalls problemlos gelang das Kopieren der 650 MByte großen Daten-Test-CD, die der PlexWriter in 20 Minuten fertigstellte.

Damit kommt der PlexWriter auf gute 540 KByte pro Sekunde beim Schreiben. Der Wert wird nur noch vom Testsieger, dem Teac CDR555. übertroffen.

Mit dem Packet-CD-Treiber von Cequadrat ist es genauso einfach, Daten auf die CD-R zu schreiben wie mit dem CD-RFS-Treiber von Sony. Der Vorteil des Packet-CD-Treibers liegt jedoch darin, daß sich die so gebrannte CD-R sowohl im UltraPlex-Laufwerk von Plextor als auch im FX320S von Mitsumi Lesen ließ.

FCIRIT: Mit dem PlexWriter bekommt man ein erstklassiges Gerät mit einer tollen Ausstattung, Der hohe Preis für das schnellere Brenntempo und den zusätzlichen Play-Button macht sich jedoch nicht unbedingt bezahlt.

- # Gute Ausstattung
- + Großer Cache
- Recht teuer

Austattung: 80
Installation: 90
Audio-CDs: 50
Daten-CDs: 40
Ca-Preis: 1100 Mark

Gesamtwertung:





PLASMON CDR480 (SCSI) DER UNAUSGEWOGENE

lasmon baut den CDR480 nicht selber, sondern kauft als OEM-Kunde bei Matsushita ein. Für den Test kam das externe Gerät des CDR480 zum Einsatz, das mit einer SCSI-Schnittstelle ausgestattet ist. Der Plasmon brennt mit vierfacher Geschwindigkeit und kann die Daten mit achtfachen Tempo lesen. Im Gerät steckt 1 MByte Cache-Speicher.

Ausstattung

Exzellent! Im Paket des Plasmon-Brenners findet man einfach alles, um gleich lostegen zu können. Eine einfache aber zuverlässige ISA-SCSI-Karte von Adaptec (AHA 1535A), ein externes SCSI-Kabel, zwei Rohlfinge, EZ-SCSI-Lite, die Brennsoftware »Nero« von Ahed sowie den Packet-Writing-Treiber »Floppv-CD«.

An der Frontseite des Brenners zeigen zwei LEDs den Betrieb an – lediglich eine Play-Taste für Audio-CD ist nicht vorhanden. Ein zweiter SCSI-Anschluß an der Rückseite sorgt dafür, daß sich noch weitere Geräte wie SCSI-Scanner oder –Laufwerke anschließen lassen. Ein Lüfter im Gehäuse sorgt für ausreichend Kühlung. Der ist jedoch so laut, daß er selbst den offenen Testrechner übertönt. Bei einem Preis von rund 1200 Mark könnte man an dieser Stelbe bessere Duslität erwartete.

Die Installation

Für User, die mit den SCSI-Features (Terminierung, Einstellung der ID) nicht vertraut sind, ist der Anschluß des Brenners knifflig. Das Handbuch führt den Anwender nicht Schritt für Schritt durch den Installationsprozeß – Vorkenntnisse sollten also worhanden sein. Die Installation der Brennsoftware Nero ist kein Problem mehr, Aufein ordentliches Handbuch zur Software muß der Anwender jedoch verzichten und sich mit einem 10 Möyte großen Word-Dokument begnügen, das den Umgang mit der Software gut beschreibt. Für den Packet-Writing-Treiber Floppy-CD existiert ein sehr ausführliches Handbuch allerdings nur in englischer Sprache.

Der Brenn-Test

Das Handbuch zur Nero-Software beschreibt zwar, daß beim Kopieren einer CD nur der Brenner selbst als Quell-Laufwerk dienen könne, im Test ließen sich aber auch die beiden 32fach-Laufwerke von Plextor und Mitsumf auswählen. Der Hersteller der Brennsoftware bestätigte das Manko – das Handbuch sei nicht auf dem neuesten Stand.

Im Test zeigte sich allerdings, daß es ratsam ist, den Recorder selbst als Quellaufwerk einzusetzen: Vor dem Kopiervorgang testet Nero die zu kopierende CD ausgiebig. Dabei ermittelte das Programm irrtümlich, daß das Quellaufwerk (in diesem Fall das UltraPlex32) Audio-Daten Jediolich mit dreifacher Geschwindigkeit auslesen könne (möglich ist dagegen achtfaches Tempo). Auch dieses Problem sei dem Softwarehersteller Ahed bekannt, eine Lösung gäbe es aber nicht. Somit verweigerte Nero das Brennen der Audio-Test-CD mit dem vollen Tempo des Brenners (vierfach) und schaltete auf Singlespeed herunter. Das hatte zur Folge, daß der Kopiervorgang fast 50 Minuten dauerte. Da der Plasmon-Brenner das Feature »Disk At

Dnce« unterstützt, konnte Nero die fehlenden Pausen zwischen den Musikstücken der Audio-Test-CD ordentlich kopieren. Das gleiche Manko mit den Quellaufwerken trat auch bei der Daten-Test-CD auf Daher wurde der Brenner verwendet, um die Daten auf die Festplatte zu speichern und sie anschließend auf den Rohling zu brennen. Dafür benötigte der Plasmon rund 42 Minuten, was einem Datendurchsatz von 260 KByte pro Sekunde entspricht. - für einen Vierfachbrenner zu langsam. Wesentlich schneller ließ sich danenen eine CD mit dem mitgelieferten Packet-Writing-Treiber Floppy-CD anlegen. Die damit gebrannte Test-CD war sowohl auf dem UltraPlex32 als auch auf dem Mitsumi-Laufwerk lesbar.

Fazit: Die Brennsoftware und der CD-Recorder sind nicht optimal aufeinander abgestimmt. Angesichts dieses Mankos ist der Brenner zu teuer.

- # Gute Ausstattung
- Sehr gutes Packet-Writing
- Mangelhafte Software
- Sehr lauter Lüfter

Ausstattung: 70
Installation: 40
Judio-CDs: 70
Daten-CDs: 90
Ca.-Preis: 1200 Mark

Gesamtwertung:



TEAC CDR55S (SCSI) DER SPRINTER



A uch Teachat ein Nachfolgemodell seiines erfolgreichen CDR50S auf den Markt gebracht. Beim aktuellen Modell dem CDR55S - findet man allerdings keine wesentliche Neuerung. Einziger Unterschied gegenüber dem Vorgängergerät ist die höhere Lesegeschwindigkeit, die Teac auf zwölffaches Tempo gesteigert hat. Beim Brennen werden weiterhin 600 KBvte Daten pro Sekunde übertragen (vierfache Geschwindigkeit), Im Test stand die interne Version des SCSI-Brenners zur Verfügung, Teac entwickelt die Geräte selbst und verkauft auch an DEM-Kunden wie beispielsweise Pinnacle-Micro, Preisvergleiche können sich also lohnen.

Ausstattung

Zwar liefert Teac keine SCSI-Karte mit, das macht sich dafür im etwas günstigeren Preis bemerkbar. Zwei Rohlinge, ein Audio- und ein SCSI-Kabel runden den Lieferumfang ab. Als Brennsoftware legt Teac WinDnCD 3.5 von Cequadrat bei, das auch den Packet-Writer-Treiber Packet-CD enthält. Ein Handbuch gibt's lediglich für den Brenner - für die Installation und der Bedienung der Software muß man auf das Dnline-Handbuch im Winword-Format zurückgreifen. Schlicht gestaltet ist die Frontseite des Brenners; Lediglich eine LED zeigt an, ob das Gerät Lese- oder Schreibzugriffe macht, Auch auf einen Audio-Button hat Teac verzichtet, was aber weiter nicht stört, da der an einem CD-Brenner ohnehin fraglich ist und höchstens zum gelegentlichen Abhören von zu kopierenden Audio-CDs benutzt werden sollte.

Die Installation

Das Handbuch beschreibt die Installation knapp, aber dafür so, daß auch ein Einsteiger damit zurechtkommt. Einziger Knackpunkt bei der Installation ist der aus der Reihe fallende Jumper für die SCSI-Terminierung. Anders als bei anderen SCSI-Geräten muß dieser gesteckt sein, um die Terminierung zu deaktivieren. Entfernt man den Jumper, ist die Terminierung aktiv. User, die mit der SCSI-Terminologie vertraut sind, werden über diese Falle stolpern, da erst ein Blick ins Handbuch die richtige Jumperung verrät. Warum Teac von der bewährten Terminierung abweicht, bleibt unklar.

Die Installation der Brennsoftware ist genauso einfach wie bei den anderen Test-kandidaten, die WinDnCD mittliefern. Das Handbuch zur Software gibt's aber ebenfalls nur auf CD als Word-Dokument.

Der Brenn-Test

Der Teac-Brenner machte beim Kopieren der Daten keinerlei Zicken und schaffte es sogar in allen Disziplinen am schnellsten, die Daten auf die Rohlinge zu bannen. Dank der aktuellen Version 3.5 von WinDn-CD ist es recht einfach, sich mit dem Programm zurechtzufinden. Ein Wizzard führt den User in alle wichtische

gen Schrifte ein, so daß kaum noch Probleme beim Brennen auftreten dürften. Die 43 Minuten lange Audio-Test-CD war in schnellen zwölf Minuten gebrannt. Dabei konnte der CDR55S die fehlenden Pausen der Original-CD dank Disk-Al-Dnce direkt übernehmen. Die 650 MByte große Daten-CD brannte das Teac-Gerät in weniger als 19 Minuten, Das entspricht einer durchschnittlichen Schreibrate von 570 KByte pro Sekunde – der beste Wert im Test

Das heißt, daß der Teac-Brenner beim Brennen einer CD inklusive des abschließenden TDC (Table of Content, Inhaltsverzeichnis) am nächsten an die versprochenen 60D KByte pro Sekunde (vierfaches Tempo) herankommt.

Ebenfalls problem os ging der Brenner mit Packet-Writing-CDs um. Die mit dem Packet-CD-Treiber beschriebenen CD-Rs ließen sich anstandslos in den beiden Test-Laufwerken UltraPlex32 und FX32DS lesen.

FCIZIE: Der Teac CDR55S ist ein zuverlässiger 5CSI-Brenner. Er besitzt alle fürs Brennen von Daten- und Audio-CDs wichtigen Features. Wer seine Daten also schnell und sicher auf CD bannen will, kommt um den CDR55S nicht herum.

- Gute Ausstattung
- Zuverlässig beim Brennen
- * Sehr schnell
- Terminierung verwirrend

Ausstatung: 70
Installation: 70
Audio-CDs: 100
Daten-CDs: 80
ca.-Preis: 950 Mark

Gesamtwertung:







MITSUMI CR-2801TE (ATAPI) DER SMARTE

Missumi brachte mit dem CR-2600TE
Schnittstelle auf dem Markt. Der Nachfolger CR-2801TE bietet lediglich den Unterschied, daß er Daten mit achtfachem
anstatt mit sechsfachem Tempo auslesen
kann. Beim Schreiben speichert der Brenner die Daten mit zweifachem Tempo auf
den Rohlting. Der interne Cache-Speicher
fällt mit 512 KByte dürftig aus – trotzdem
gab es im Test keinen der gefürchteten
»Buffer-Underruns«.

Ausstattung

Mitsumi spendiert seinem Brenner gleich drei Rohlinge, Zusätzlich findet man ein IDE- und ein Audio-Kabel im Lieferumfang. Wer gerne Audio-CDs brennt, wird sich über den Musik-Maker freuen - eine Software, mit der man ohne große Vorkenntnisse eigene Techno-Sounds anlegen kann. Dazu liegen bereits einige Samplers von verschiedenen Musikinstrumenten auf der CD. Die Software läßt sich sehr einfach bedienen, bietet aber keine Brennfunktionen. Dafür liefert Mitsumi die abgespeckte Version WinOnCO ToGo 4.5 mit. Der Unterschied zur Vollversion (WinDnCD 3.0) besteht darin, daß Features wie das Brennen von Video-CDs fehlen. Auch der Packet-Writing-Treiber Packet-CD von Cequadrat liegt bei, mit dem sich per Dragand-drop Dateien auf die CD-R ziehen lassen, ohne daß eine zusätzliche Brennsoftware benötigt wird.

Die Installation

Der Anschluß des Laufwerks an den IDE-Port ist im Handbuch zwar ganz ordentlich beschrieben, dennoch würden ein paar Bilder nicht schaden, die die verschiedenen Anschlußmöglichkeiten (Primary, Secondary, Master, Slave) verdeutlichen. Da alle möglichen Jumper-Einstellungen auf dem Gehäuse und im Handbuch erklärt sind, ist das richtige Einstellen des Laufwerks als Master oder Slave kein Problem. Auch die anschließende Softwareinstallation von WinDnCD ToGo 4.5 und des Packet-Writing-Treibers Packet-CD geht einfach von der Hand.

Wie bei allen WinDnCD-Bundels fehlt auch beim Mitsumi-Brenner ein ordentliches Handbuch zur Software. Man muß sich mit einem unkompatiblen Dnline-Handbuch begnügen, daß als Winword-File auf CD gespeichert ist.

Der Brenn-Test

Dbwohl dem CR-2801TE das für Audio-CDs wichtige Feature Disk-At-Dnoce fehlt, hatte der Brenner mit der Pink-Floyd-Test-CD keine Probleme. Oas Mitsumi-Gerät schreibt die Audio-Daten Lediglich mit Track-At-Dnoc (siehe Lexikon) auf den Rohling. Trotzdem kann der Recorder die Pausenlänge zwischen den einzelnen Musikstücken variieren. So ist kein Unterschied zur Driginal-CD zu hören, die keine Pausen zwischen den Tracks besitzt. Für das Kopieren brauchte der Mitsumi-Brenner 26 Minuten.

Einziger Wermutstropfen: Bei Track-At-Dnce kann es ab und an vorkommen, daß man einen »Knacks« beim Übergang von einem Track zum nächsten wahrnimmt. Bei der gebrannten Test-CD hörte man das allerdings nur bei einem von insgesamt zwölf Titeln. Dieses Knacksen kann dadurch zustande kommen, weil der Recorder bei Track-At-Dnce den Laserstrahl nach jedem geschriebenen Titel aus- und wieder einschaltet.

Bei Disk-At-Dnce bleibt der Laser bis zum Ende der CD an und brennt den Rohling in einem Durchgang.

Die Daten-CD kopierte der CR-2801TE ohne Fehler und benötigte dazu 37 Minuten 02 Sekunden, was einer Datenübertragungsrate von 290 KByte pro Sekunde beim Schreiben entspricht – ein guter Wert für einen Brenner mit zweifachem Tempo.

FCIZIT: Das Mitsumi-Laufwerk leistet gute Dienste und ist mit rund 6DD Mark recht günstig. Lediglich bei Audio-CDs muß man einen Kompromiß eingehen und sich mit Track-At-Once begnügen. Dafür Läßt sich die Pausenlänge zwischen den einzelnen Musikstücken variieren

- Sehr günstig
- Pausenlänge zwischen Audio-Tracks editierbar
- Kleiner Cache-Speicher





HP CD-WRITER 7100+ (ATAPI) DER TRAINER



Die Firma HP mischt welterhin kräftig im Brenner-Geschäft mit. Die Geräte stammen jedoch nicht aus den eigenen Labors, sondern sind DEM-Recorder von Philips. Der ATAPI-Brenner besitzt eine etwas aus dem Rahmen fallende Speicherausstattung: 750 KByte sollen dafür sorgen, Buffer-Underruns zu vermeiden. Das ist für die zweifache Schreitigeschwindigkeit ausreichend. Lesen kann der CD-RW-Brenner mit sechsfachem Tempo.

Ausstattuna

Hewlett-Packard lifefert.dem CD-Writer Plus alles Notwendige mit. Ein CD-RW-Medium, ein IDE-Kabel, die Software Easy-CD-Audio von Adaptec und der Paket-Writing-Treiber DirectCD, der ebenfalls von Adaptec stammt. Lediglich ein Audio-Kabel für die Verbindung mit der Soundkarte fehtt. Zusätzlich findet man auf der CD ein Diagnose-Tool, das sowohl den Brenner als auch die einnelegte CD checkt.

Auf eine ordentliche Brennsoftware muß man beim 71DD+ allerdings verzichten. Easy-CD-Audio kann lediglich Musik-CDs brennen. Hewlett Packard setzt voraus, daß man seine Daten-CDs mit DirectCD brennt. Das heißt, mit der mitgelieferten Ausstattung sind Video- Multisessionoder CD-Extra-CDs tabu. Wer solche CDs brennen will, kommt um den Kauf einer Brennsoftware wie WinDnCD oder CD-Wizzard nicht herum.

Die Installatian

Der CD-Writer 7100+ ist neu auf dem deutschen Markt, daher liegt der Testversion noch ein englisches Handbuch bei. Laut HP soll in den Regalen aber immer ein deutsches Handbur zu finden sein. Dieses ist mit Zeichnungen so gut bebildert, daß man mit dem Einbau des Laufwerks keine Probleme bekommt. Als einziges Testgerät beschreibt das Handbuch auch die Softwareinstallation, so daß auch User, die das erste Mal einen Brenner in Betrieb nehmen, keine Probleme haben dürften. Legtman die Installations-CD ein, startet ein Assistent, der einem das Kopieren der Daten erleichtert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD brannte der CD-Writer 7100+ sowohl auf CD-R als auch auf CD-RW. Obwohl das Handbuch und auch die Brennsoftware angeben, daß der 7100+ CDs mit Disk-At-Dnce brennen könne, enthiett die nach einer halben Stunde fertiggestellte Musik-CD die störenden Lücken zwischen den einzelnen Tracks. Erst ein Anruf bei der Hotline brachte Klarheit. Die aktuelle Firmware (Version 1.D) unterstützt Disk-At-Dnce noch nicht. Etwa ab Mitte März will. HP unter zwww.hp.coms ein Firmware-Update im Internet anbieten, das den Fehler beheben soll.

Die Kopie der 65D-MByte-Daten-CD legte der 71DD+ in knapp 4D Minuten an. Das entspricht einer durchschnittlichen Schreibrate von 27D KByte pro Sekunde. Spezielle Schreibformate wie etwa die Video-CD sind mit der mitgelieferten Software allerdings nicht möglich.

Wer mit Packet-Writing arbeiten möchte, sollte einkalkulieren, daß das Formatieren einer CD-RW wesentlich länger dauert als bei einer normalen CD-R. Ist letztere in rund einer Minute fertig, braucht die CD-RW fürs Formatieren eine bis anderthalb Stunden. Das kommt daher, weil der Packet-Writing-Treiber, der die CD-RW formatiert, defekte Blöcke auf dem Rohling aufspüren muß. Die lassen sich aber nur beim Austesen, nicht beim Beschreiben der CD-RW erkennen. Deshalb muß der Treiber beim Formatieren den Rohling nicht nur läschen (Schreibzugriff) sondern auch komplett einlesen, was natürlich viel Zeit in Anspruch nimmt. Die mit dem Packet-Writing-Treiber gebrannte CD war mit beiden Testlaufwerken lesbar.

FCIXIT: Der CD-Writer 7100+ eignet sich vor altem für Einsteiger, da das Handbuch alles ausführlich erklärt und die Software einfach zu bedienen ist. Vor dem Kauf sollte man sich jedoch informieren, ob bereits die aktuelle Firmware installiert ist.

- € CD-RW
- Sehr einfach zu installieren
- DAO noch nicht implementiert
- Sonderformate wie CD-Extra nicht möglich

Audio-CDs: 50 Daten-CDs: 70 Ca.-Prefs: 800 Mark





184



CYBERDRIVE CDR602 (ATAPI) DER SPARTANISCHE

Wie Hewlett-Packard entwickelt auch Cyberdrive nicht selber, sondern kauft DEM-Geräte bei Philips ein. Lediglich ein paar Ausstattungsmerkmale sind unterschiedlich. So besitzt der CD-RW-Brenner von Cyberdrive etwa einen zusätzlichen Play-Button für Audio-CDs, und der Lieferumfang fällt etwas dürftiger aus. Die zweifache Brenngeschwindigkeit und das sechsfache Lesetempo sind identisch. Als Daten-Buffer steht 1 MByte im CDR602 zur Verfügung, was für einen Brenner mit zweifachem Tempo ausreichend ist.

Ausstattung

Um rund 150 Mark unter dem Konkurrenten Hewlett-Packard zu liegen, knauserte Cyberdrive bei den mitgelieferten Medien: Lediglich ein normaler Rohling anstatt eines CD-RW-Mediums liegt bei. Ein Audiokabel ist zwar enthatten, ein IDE-Kabel für den Anschluß an den zweiten IDE-Port wäre nützlicher.

Als Software bundelt Cyberdrive den CD-Wizard von VDB, ein einfach zu bedienendes Programm aus einer deutschen Software-Schmiede. Die tieferm auch einen Treiber fürs Packet-Writing, mit dem sich neben normalen Daten-CDs auch Audio-CDs brennen lassen.

Die Installation

Das zehnseitige Faltblatt hätte Cyberdrive ausfürfrlicher gestalten können. Ein Laie hat kaum eine Chance, den Brenner damit reibungslos einzubauen. Auch fehlt ein Troubleshooting-Teil, um mögliche Schwierigkeiten lösen zu können. Nurwem Jumper, Master, Slave, Primary- und Secondary-IDE keine Fremdwörter sind, wird sich zurechtfinden.

Der CD-Wizzard von VDB ist dagegen schnell installiert. Ein Handbuch liegt allerdings nur als Dnline-Version im Winword-Format vor. Eine Demoversion des Programms kann man sich außerdem im Internet unter »www.vob.de« herunterladen. Es unterstützt alle gängigen Brenner und bietet einige interessante Features wie beispielisweise eine Audio-Datenbank. Die erkennt mit hoher Trefferquote eine eingelegte Musik-CD und zeigt Name und Tittel im Klartext an. Rund 60 000 CDs sind in der Datenbank gespeichert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD konnte das CDR602 in 26 Minuten kopieren, Handbuch und Software versprechen zwar Disk-At-Dnce-Unterstützung, trotzdem fügte der Brenner die störenden Pausen zwischen den Titeln ein. Laut Cyberdrive soll das Manko mit einem Software-Update behoben werden können, das in wenigen Wochen fertig sei. Beim Brennen der Daten-CD schaufelte der Recorder die Daten mit durchschnittlich 270 KByte pro Sekunde auf den Rohling: fast 40 Minuten brauchte das CDR602 für die randvolle Test-CD - ein normaler Wert für einen Zweifachbrenner. Vielversprechend präsentierte sich der Packet-Writing-Treiber, der sich schlicht UFS nennt, Mit dem Treiber sollen sich im Gegensatz zu den anderen Packet-Writing-Treibern nicht nur Daten-CDs anlegen lassen, man soll damit auch Musik-CDs brennen können. Im Test hat das, his auf einen

kleinen Schönheitsfehler auch hervorragend funktioniert. Obwohl man im Treiber einstellen kann, daß keine Pausen zwischen den Tracks geschrieben werden sollen, sind bei der Test-CD die störenden Unterbrechungen wieder drin. Ein Bug, der mit dem nächsten Update behoben sein dürfte.

Fuzit: Das CDR602 ist der günstigste CD-RW-Brenner im Test. Allerdings sollte man sich gleich ein RW-Medium dazukaufen, das für rund 30 Mark zu haben ist. Cyberdrive legt dem Brenner keines bei. Wer vor allem Audio-COs brennen will, sollte aber zu einem SCSI-Gerät greifen, das nur dort das wichtige Oisk-At-Once-Feature ordentlich funktioniert.

- CD-RW
- Play-Button für Audio-COs
- Umfangreicher Packet-Writing-Treiber
- OAO noch nicht implementiert
- Es liegt kein CD-RW-Medium bei
- Installation nicht ausreichend beschrieben



SO HABEN WIR GETESTET

Der Testrechner

Als Plattform für alle Tests diente ein Pentium-MMX-Rechner mit 200 MHz und 32 MBvte RAM. Am ersten E-IDE-Port sind zwei Festplatten angeschlossen (1,7 und 1,2 GByte). Am zweiten Port hängt ein Mitsumi-CD-Laufwerk mit 32facher Geschwindigkeit (FX320S). Dort wurden im Test auch alle ATAPI-Brenner als »Slave« installiert.

Die SCSI-Geräte bediente ein CMD-Controller. Daran war im Test zusätzlich ein SCSI-CD-Laufwerk von Plextor angeschlossen (UltraPlex32).

Für jeden Brenner wurde dem Testrechner ein neues Windows 95 spendiert, damit nicht alte Treiber den Test beeinträchtigen. Zusätzlich waren Applikationen wie MS-Office, CompuServe und Druckertreiber installiert.

Ausstattung

(20 Prozent Anteil an der Gesamtwertung)

Zu seinem Brenner sollte der Hersteller eine ordentliche Software liefern und IDE- oder SCSI-Kabel beiliegen. Weil beim Einbau auch geprüft werden muß, ob die Jumper richtig gesteckt sind, darf auf dem Laufwerk eine entsprechende Beschriftung nicht fehlen.

Da sich die Brenner auch als CD-Plaver für Audio-CDs nutzen lassen, sollte ein Audiokabel zur Verbindung mit der Soundkarte beiliegen. Damit man nicht extra die CD-Wiedergabe starten muß, hilft ein Play-Button am Gerät, der eine eingelegte Musik-CD sofort abspielt.

Große Unterschiede gibt es beim Cache-Speicher. Hersteller wie Sony scheinen an dieser Stelle zu sparen und bestücken das Gerät lediglich mit 512 KByte - das ist zu wenig. Erst mit einem MByte lassen sich Buffer-Underruns einigermaßen sicher umschiffen.

Installation (20 Prozent)

Um das Öffnen des Rechners kommt man in der Regel nicht herum. Deshalb sollte das Handbuch den Einbau so erklären, daß auch ein Anfänger damit gut zurechtkommt. Hilfreich ist dabei, wenn das Handbuch neben der Einbauanleitung noch Lösungen für mögliche Probleme, ein Glossar und einen Index anbietet, um schnell das nötige Thema zu finden.

Jumper-Einstellungen (Terminierung, SCSI-ID, Master, Slave) müssen auf dem Laufwerk beschrieben sein. Auch die Installation der Software sollte so ablaufen, daß sich ein Einsteiger damit zurechtfindet.

Audia-CDs (30 Prozent)

Als Quell-CD für den Audio-Test kam »The Final Cut« von Pink Floyd zum Einsatz. Diese zeichnet sich dadurch aus, daß sie zwischen den einzelnen Musik-Tracks keine Pausen hat. Nur Brenner, die das Feature Disk-At-Once (siehe Lexikon) besitzen, können eine solche CD 1:1 kopieren. Ansonsten entstehen störende Pausen zwischen den Musikstücken. Der PC-Plaver-Test legt offen, welche Brenner beim Kopieren von Audio-CDs Schwierigkeiten haben und welche Audio-CDs problemlos meistern.

Damit sich Audio-Tracks von der Ouell-CD auf die Festplatte speichern lassen, muß der Brenner die Tracks auch digital einlesen können. Dieses Feature hat nichts mit dem Abspielen von Audio-CDs zu tun, was ohnehin jedes CD-Laufwerk beherrscht. Wie schnell die Brenner Audio-Daten digital einlesen konnten, sehen Sie in der Tabelle auf Seite 187.

Daten-CDs (30 Prozent)

Beim Test der Daten-CD galt es, eine Sicherheitskopie der randvollen »D-Info 97« anzufertigen. Diese enthält 681 Millionen Bytes, was genau 649,9 MByte entspricht (1 MByte = 1024 KByte, 1 KBvte = 1024 Bvte).

Im dritten Test mußten die CD-Recorder mittels Packet-Writing eine CD brennen. Dazu wird der Rohling zuerst formatiert. Anschließend kann man mittels Explorer Daten einfach auf das Laufwerkssymbol des Brenners ziehen. Das Testlabor legte eine Backup-CD mit drei Spielen an. Außerdem wurde getestet, ob sich die CD danach auch in den beiden CD-Laufwerken Ultra Plex 32 von Plextor und FX3205 von Mitsumi lesen ließ.

HEISES TEST-FAZIT

eingehen. re ich auf den Roblin-

gen wichtige Daten beim gehen. Daß der neue Teac-Brenner CDR55S ware führt den User in die Welt des CD-Bren- ein Stück teurer.

von CDs will Player-Test deutlich. Auch mit Audio-CDs kann ich keine der CDR55S am besten umgehen: Schnelles Kompromisse Brennen, schnelles digitales Einlesen von Audio-Daten und das wichtige Disk-At-Dnce-Schließlich siche- Feature sind für den Brenner selbstverständ-

Gleich an zweiter Stelle meiner Hitliste folgt routinemäßigen Festplatten-Backup. Da muß der HP-CD-Writer 7100+. Der eignet sich vor sichergestellt sein, daß der Brenner zuverläs- allem für Einsteiger: Man braucht keine SCSI, sig arbeitet. Und schnell soll es außerdem die Installation ist sehr einfach, und die Soft-

Beim Brennen dafür am besten geeignet ist, zeigt der PC- nens sanft ein. Mit rund BOO Mark ist der CD-Writer, der außerdem auch CD-RWs beschreiben kann, recht günstig. Doch Vorsicht: Der CD-Writer brennt Ihre Audio-CDs ohne Disk-At-Once. HP verspricht zwar, das mit einem Firmware-Upgrade zu beheben - ob es dann aber funktioniert, ist noch fraglich. Bei ATAPI-Brennern ist es nur sehr schwer möglich, Disk-At-Dnce zu implementieren. Bei SCSI-Geräten sind Sie dagegen auf der sicheren Seite, Allerdings sind Geräte mit SCSI oft

186

CD-WRITER IM ÜBERBLICK

Modell	CDU 928E	PlexWriter	CDR480	CDR55S	CR-2801TE	CO-Writer 7100+	CDR602
Hersteller	Sony	Plextor	Plasmon	Teac	Mitsumi	Hewlett-Packard	Cyberdrive
Bauart	intern	intern	extern	intern	intern	Intern	
CD-RW	пеіп	nein	nein				intern
Geschw. Schreiben	lx / 2x	1x / 2x / 4x		nein	nein	la	ja
			1x / 2x / 4x	1x / 2x / 4x	1x / 2x	1x / 2x	1x / 2x
Geschwindigkeit Lesen	Bx	12x	8x	12x	8x	6x	6x
Anschluß	ATAPI	SCS)	SCSI	SCSI	ATAPI	ATAPI	ATAPI
Einschub	Caddy	Caddy	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Ausstattung							
Cache-Speicher	512 KByte	2 MByte	1 M8yte	1 MBvte	512 KByte	750 K8vte	1 MBvte
Brennsoftware	WinOnCD 3 0 OEM	WinOnCD 3.5 OEM	Nero Burning Rom	WinOnCD 3.5 OEM	WinOnCD ToGo 4.5	Easy-CD-Audio	CD-Wizzard (VOB
	(Cequadrat)	(Cequadrat)	(Ahed)	(Cequadrat)	(Cequadrat)		CD-Wizzard (VD8
Rohlinge	(occionator)	2 (CD-R)	2 (CD-R)			(Adaptec)	
SCSI-Karte	- (Anschluß	Z (GD-N)		2 (CD-R)	3 (CD-R)	1 (CD-RW)	1 (CD-R)
SUST- MALIE			AHA 1535A (ISA)		- (Anschluß am	- (Anschluß am	- (Anschluß am
	am IDE-Port)				IDE-Port)	IDE-Port)	IDE-Port)
SCSI-Kabel / DIE-Kabel	пеіл	nein	lg .	Ja	ja	[ja	nein
Terminator-Stecker							
im Lieferumfang	nicht nötig	über Jumper	über DIP-Schalter	über Jumper	nicht nötig	nicht nötig	nicht nötig
Sound-Kabel	ja	nein	nein	ja	ja	nein	
Caddys	1	1	- (Schublade)	- (Schublade)	- (Schublade)		ja .
Jumper- Belegung		1	(Octividade)	- faculations	- (acumisas)	- (Schublade)	- (Schublade)
auf Gehäuse erklärt	12						
	ja .	Įa.	nein	la la	ja	Ja	Ja
Play-Button f. Audio-CDs	пеіл	la .	nein	nein	nein	nein	ja
Sonstiges Zubehör	CD-RFS-Treiber	Packet-CD-Treiber	Adaptec EZ-SCSI	Packet-CD-Treiber	Packet-CD-Treiber	Direct-CD-Treiber	UFS-Treiber
	für Packet-Writing	für Packet-Writing,	Lite, Floppy-CD-	für Packet-Writing	für Packet-Writing.	für Packet-Writing.	für Packet-Writin
		Plextor-Manager,	Treiber für		Musik-Maker	Diagnoseprogramm,	NOT T DONGE WHICH
		Diskdupe	Packet-Writing		INCOLN HIGHGI	Installationsassistent	
		Dishaupe	I deven salinis			Installationsassistent	
Brenn-Test	200						
Audio-CD (43.07 Min.)	26:21 Min.	13 05 Min.	48:46 Min.	12:00 Min.	26:34 Min.	29-57 Min.	26:55 Min.
Disk-At-Once	nein	la .	ja	ia	nein	nein ***	пеіп
Daten-CD (650 MByte)	39 34 Min.	20:11 Min.	42 Min.	18:55 Min.	37:02 Min.	39:40 Min.	39:29 Min.
	(270 KB/s)	(540 KB/s)	(260 K8/s)	(570 K8/s)	(290 K8/s)	(270 KB/s)	
Packet-Writing unterstützt		ia	ia (200 Rd/s)				(270 KB/s)
Packet Writing CD mit	. Ja	l lq	la la	ja	ja	ja	ja
Plextor UltraPlex lesbar	ja	Ja	ja	Jā	J8	[a	ia
Packet-Writing-CD mit							
Mitsumi FX320S lesbar	пен	ja	la .	ja .	ja	ia	[d
Auslesen digital Audio*	2fache Ge-schw.	7fache Geschw.	3fache Geschw.	10fache Geschw.	2fache Geschw.	2fache Geschw.	2fache Geschw.
Bootfähige CDs brennen	nein **	nein **	ia **	nein **	nein **	nein **	nein **
Datendurchsatz lesen	1200 KByte / Sek.	1500 KByte / Sek	1 000 KByte / Sek.	1813 K8yte / Sek.	1208 KByte / Sek.	790 KByte / Sek.	795 KByte / Sek.
Zugriffszeit	320 ms	177 ms	165 ms	167 ms	173 ms	285 ms	
Handbuch	Hardwareinstallation	Lag dem Sample	Deutsches, knappes				30D ms
Idirobotii				Deutsches, knappes	Deutsches, knappes	Englisch, sehr aus-	Englisch, sehr
	gut erklärt, Software-	noch nicht bei.	Handbuch, Gute Be-	Handbuch, für Laien	Handbuch, Installa-	führliche Beschrei-	mager, Installation
	ınstallation	Plextor liefert jedoch	schreibung, es fehlt	nicht ausreichend.	tion aber ordentlich	bung, gute Bebilde-	nicht ausreichend
	verwirrend.	sehr ausführliche	jedoch die Bebilde-		beschrieben.	rung, umfangreiche	erklärt.
		Handbücher mit.	rung fur den Einbau.			Hilfe bei Problemen.	
Besonderheiten	Laufwerk nimmt den	Großer Cache-Spei-	Art der Terminierung	Trotz fehlendem	Firmware-Version 1.0	_	Cyberdrive liefert
	Caddy nur mit viel	cher, externes Gerat	verwirrend: Jumper	DAO Pausenlänge	unterstutzt noch		dem Gerät keine
	Druck auf.	besitzt einen sehr	gesetzt, Terminator	zwischen Tracks	kein DAO.		
	Diuch agr.	lauten Lüfter.	deaktiv.	editierbar	Kein DAO,		CD-RW mit.
		lauteir Luiter.	GEORGY.	contiernar			
Hersteller-Info						1	
Hersteller	Sony,	Plextor,	Plasmon Data,	Teac,	Mitsumi,	Hewlett Packard,	Cyberdrive, Breit-
	Humboldstr. 8,	Excelsiorlaan 1,	Frankfurter Ring 193a,	Bahnstr. 12.	Hammer Landstr. 89,	Herrenberger Str. 130,	scheider Weg 168-17
	85609 Opmach	1930 Zaventem	80807 München	65205 Wiesbaden	41460 Neuss	71034 Böblingen	40885 Ratingen
		(Belgien)	GOOD MIDICIDII	OOKOO HIESDBUELL	41400 UC022	7 XU34 DUUIIIIgeli	човар касіпgen
Telefon	02389-951047	0032-27255522	089-3246390	0011 715054	0100 5010500	0100 0000000	
Fax				0611-715854	0180-5212530	0180 5326222	02102-380060
	02389-2921	0032-27259495	089-32463911	0611-715866	0180-5213751	0180-5316122	02102-380066
nternet (www.)	sony-cp.com	plextor.ba	plasmon.co.uk	teak.de	mitsumi.de	hewlett-packard.de	cyberdrive.de
Garantie	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate
Preis (ca.)	600 Mark	1100 Mark	1200 Mark	950 Mark	600 Mark	800 Mark	650 Mark
Wertung							
	50	200	70				1
Ausstattung (20%)	50	80	70	70	60	70	70
nstallation (20%)	70	20	40	70	70	100	30
Audio-CDs (30%)	30	90	70	100	40	50	40
Daten-CDs (30%)	60	70	90	80	80	70	70
				500		De-	
				1			
Sesamtwertung		6 B	70				

Zum speichern von Audio-Daten auf Festplatte n\u00f6big

⁸⁸ Manuscondulus Bernandina - 111

^{***} Soll mich Firmware-Lindate möglich sei

BRANDSCHUTZ

Vorsicht, Falle: Wir haben die wichtigsten Erfahrungen und Troubleshooting-Tips rund um wiederbeschreibbare CDs gesammelt.

CD-Rs sind empfindlich

Die organische Schicht der CD-R ist lichtempfindlich. Bewahren Sie die Rohlinge daher stets im Jewelcase auf. Was für normale CD-ROMs gilt, sollten Sie auch bei der CD-R beachten: Kratzer oder Fingerabdrücke machen der Fehlerkorrektur der CD-Laufwerke stark zu schaffen. Halten Sie die Rohlinge nur am Rand fest.

Probleme mit WinOnCD



Sollten Sie nach dem Installieren von WinOnCD eine Fehlermeldung erhalten, wie Sie auf dem Bild zu sehen

ist, versuchen Sie folgendes: Löschen Sie im Ordner Windows\ System die Dateien MFC42.DLL. MSV-

CIRT.DLL, MSVCRT.DLL und MSVCRT40.DLL. Anschließend installieren Sie WinOnCD neu. Nach einem Neustart sollte das Problem behoben sein.

Kampf dem Buffer-Underrun

Trotz relativ großer Cache-Speicher, neuer Schreibmethoden und aktuellen Treibern kommt es immer wieder vor, daß sich COs beim Brennen mit einem "Buffer-Underrun" (siehe Lexikon) verabschieden. Wenn Sie beim Brennen die folgenden Tips beachten, sind Sie mit Ihren Rohlingen auf der sicheren Seite.

Lassen Sie Ihren Rechner während des Brennens in Ruhe, Der Brenner braucht einen kontinuierlichen Datenstrom, Ist der einmal unterbrochen, ist die CD-R kaputt. Deshalte, Rufen Sie weder den Explorer noch andere Programme während des Schreibvorgangs auf. Spiele sind ganz tabu, weil sie in der Regel die meiste CPU-Power für sich beanspruchen.

Der Brenner sollte mit mindestens 1 MByte Pufferspeicher ausgestattetisein. Damit wird die Gefahr eines Buffer-Underruns kleiner. Besitzen Sie einen Brenner mit zweifacher Brenngeschwindigkeit, also 3DD KByte pro Sekunde, kann der ein MByte große Puffer im Brenner über 3,4 Sekunden überbrücken. Bei einem

Brenner mit vierfacher Geschwindigkeit und einem MByte Puffer dagegen nur noch 1,7 Sekunden.

Haben Sie eine langsame Festplatte im Rechner, brennen Sie vorsichtshalber mit Singlespeed, sofern sich dort die zu kopierenden Daten befinden. Das gleiche gilt für das CD-Laufwerk, von dem Sie Daten auf den Bren-



Wer seinen PC während des Brennens nicht in Ruhe läßt, provoziert einen Buffer Underrun. Die Folge: Der Rohling wandert in den Mülleimer.

ner kopieren. Es sollte mindestens doppelt so schnell sein wie der Brenner.

Stellen Sie sich eine CD aus verschiedenen Ordnern Ihrer Festplatte zusammen, sollten Sie sich ein physikalisches Image-File (siehe Lexikon) anlegen. Dann muß der Rechner während des Brennens nicht alle Dateien zusammensuchen, sondern kann die Daten am Stück schreiben.

Programme, die im Hintergrund aktiv werden können, müssen Sie während des Brennens unbedingt abschalten. Dazu gehören sowohl Mail-Reminder, Bildschirmschoner, Faxprogramme als auch Netzwerkdienste.

Gebrannte CO läßt sich nicht lesen

Kann Ihr Recorder die gebrannte CD-R problemlos lesen, das CD-Laufwerk verweigert aber den Rohling, dann haben Sie die CD-R nicht wfinalisierte. Dazu muß die CD-R nochmals in den Brenner. Mit der Brenn-Software führen Sie dann den Befehl »Sitzung schließen«, »close session« oder »CD finalisieren« aus.



Sollte sich der gebrannte Rohling im normalen CD-Laufwerk nicht lesen lassen, schließen Sie die CD mit dem entsprechenden Befehl.

Die MultIsession-Falle

Beschreiben Sie eine CD in mehreren Sitzungen (also mittels Multisession), sollten Sie auf folgendes achten: Damit alle Daten weiterhin Lesbar bleiben, müssen Sie bei jedem neuen Brennvorgang die zuletzt geschriebene Session laden. Das funktioniert

> mit WinOnCD etwa mit dem Befehl »Append Session«. Bei anderen Brennprogrammen heißt der Befehl »Session importieren« oder »Session laden«.

Importieren Sie die erste Session nicht, behandelt das

Achten Sie darauf, bei einer Multisession-CD die erste Session zu importieren. Ansonsten sind die Daten weg.



DER KLEINE AUDIO-TIP

Wer ein CD-RW-Laufwerk besitzt, kann aus den neuen CD-RW-Medien auch ganz normale Musik-CDs machen. Schade nur, daß die sich lediglich in CD-RW-Brennern abspielen lassen. Der Hiff-CD-Player und normale CD-Laufweck haben einen zu schwachen Laserstrahl und können deshalb mit der CD-RW nichts anfangen.

Haben Sie aber einen CD-Player im Auto, sollten Sie einfach einmal versuchen, die gebrannte Audio-CD-RW dord abzuspielen. Diese Player besitzen ab Werk einen stärkeren Laserstrahl, der eventuell mit der CD-RW zurechtkommt. Eine Garantie für das Funktionieren gibt es allerdings nicht. Sie können das aber ohne Risiko ausprobleren, da am Player nichts kaauft zehen kann.

Brennprogramm den Rohling wie ein neues, unbeschriebenes Medium. Auf die erste Session können Sie dann nicht mehr zugreifen, die Daten sind verloren.

Audio-CDs kopieren

Wollen Sie eine Audio-CD 1:1 kopieren, brauchen Sie ein Quelllaufwerk, das Audio-Daten digital auslesen kann. Die meisten SCSI-CD-Laufwerke können dies mit unterschiedlichem Tempo. Am zuwerlässigsten arbeiten die Plextor-Laufwerke, die Musik-Daten mit bis zu achtfachem Tempo an den Brenner liefern können. Bei ATAPI-Laufwerken wird's schwieriger. Die meisten Laufwerke beherrschen es nicht, Audio-Daten digital auszulesen (was nichts mit dem Abspielen von Audio-CDs zu tun hat). Mit dem FX3205-Laufwerk von Mitsumi ist es möglich.

Schallplatten kopleren

Es ist möglich, den Verstärker-Ausgang mit der Soundkarte des Rechners zu verbinden, um so seine Analog-Schaltplatten als WAV-File auf Pestplatte zu speichern. Das ganze Prozedere ist aber sehr aufwendig, da man die WAV-Files in der Regel nach-

bearbeiten muß, um störendes Knistern herauszufitern. Deshalb lohnt sich der Zeitaufwand nur bei Raritäten, die auf CD gar nicht oder nur sehr teuer zu haben sind.

Für die Verbindung des Verstärkers mit der Soundkarte verwenden Sie ein Kabel, das auf der einen Seite zwei Cinch-Stecker (für den Verstärker), auf der anderen Seite einen Klinkenstecker (für die Soundkarte, Line-In-Eingang) hat. Mit einem Aufnahmeprogramm, wie etwa der Share-



Nicht alle CD-Laufwerke können Audio-Daten von einer Musik-CD auf die Festplatte speichern. Mit den Brennern aus dem Vergleichstest in dieser Ausgabe funktioniert es.

ware »Goldwave«, können Sie nun die Musikstücke auf Festplatte speichern. Die Qualität der Audio-Files muß dem CD-Standard genügen. Stellen Sie also vor der Aufnahme 44,1 Khz, 16 Bit und Stereo ein. Prüfen Sie vorher auch, ob ausreichend Plattenplatz vorhanden ist. Pro Minute Audio-Daten sollten Sie rund 11 MByte Plattenplatz einkalkulieren. (Florian Heise/tk)



Das Multi-Media-Ereignis im Westen!

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 2DD Ausstellern wendet sich diese junge und doch äfteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

Neben der Produktpräsentation informieren Computer-Clubs kostenios über PC-Anwendungen und Fragen zum Thema INTERNET.



- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- "Multi-Media" mit neuesten Produkten

_ Sonderschauen:

- Computer Kunst Von der Entwicklung bis zur Realisation: Computer-Künstler demonstrieren via Großprojektion die Entstehung faszinierender Computer-Kunst.
- Virtuelle Welten Erleben Sie selbst virtuelle Abenteuer in künstlich geschaffenen Räumen.



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 - 44139 Dartmund - Telsfors 02 31/12 04 - 521 u. 525 - Telefax: 02 31/12 04 - 578 u. 880 - http://www.westfalenhallen.de

CD-Recorder: Was darf auf die CD-R?

BRANDGEFAHR

Und täglich grüßt das Copyright: Beim Brennen eigener CDs müssen Sie zahltreiche Spielregeln beachten. Der Münchner Anwalt Christian Rieder hat den derzeitigen Stand der Rechtssprechung zusammengefäßt und kommentiert.

M it dem Preisverfall von CD-Brennern steigt die Verwießlätigung von Computerprogrammen, Computerspielen und Audio-CDs sprunghaft und wird für Softwarehersteller zu einem ernsthaften Problem. Sie nehmen nicht nur professionelle Raubkopierer ins Visier, sondern zunehmend auch Privatpersonen, die übber CD-Brenner auf CD-RS (einschließlich CD-RWs) angebüch nur für den eigenen Gebrauch kopieren.

Das Urhabergesetz schützt Hersteller nahezu ülckenlos vor denjenigen, die mit gebrannten CD-Rs die Urheberrechte der Hersteller bedrohen. Insbesondere wer bespielte CD-Rs verbreiten will, etwa durch Verkauf, Tausch, Vermietung, Verlein oder jede sonstige Nutzung außerhalb des eigenen privaten Bereichs, muß mit zivilrechtliche Ansprüchen und möglicherweise auch mit Straßverfolgung rechnen. Da dies bereits für entsprechende Versuche gilt, sind auch Vervielfältigungen zum eigenen Gebrauch mit Vorsicht zu behandeln.

Die rechtliche Bewertung richtet sich nach den konkreten Inhalten, die gespeichert werden sollen, also ob es sich etwa um Musikwerke, Computerprogramme oder um Video- bzw. Computerspiele handelt.

Musikwerke

In engen Grenzen kann das Brennen von CD-Rs mit Werken der Musik (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 Urhebergesest, UrhG) zum privaten Gebrauch zulässig sein. Bei Musikwerken ist die Henstellung einzelter Vervirelfältigungsstücke zum privaten Gebrauch gemäß § 53 Abs. 1 Satz 1 UrhG grundsätzlich zulässig, die Rechtsprechung versteht darunter jedoch allein den Gebrauch in der Privatsphäre für eigene Bedüffnisse oder die der eigenen Familie.

Computerprogramme

Für Datenbanken ist eine Vervielfältigung zum privaten Gebrauch seit der im Januar 1998 in Kraft getretenen Gesetzesänderung grundsätzlich zuzulässig. Für Computerprogramme sind die speziellen Regelungen (§§ 69 a bis 69 g UhliG) zu beachten.

Hier bedarf jede Vervielfältigung von Computerprogramm, ganz oder teilweise, mit jedem Mittel und in jeder Form der Zustimmung des Herstellers (§ 69 c Nr. 1 UrhG), die er üblicherweise in seinen Lizenzbedingungen aber nicht erteilt. Eine gesetzliche Regelung zur Verwielfälltigung von Computerprogrammen für private Zwecke existiert entgegen welt verbreiteter Ansicht nicht.

Gesetzlich zulässig ist jedoch die Vervielfaltigung zur Erstellung einer erforderüchen Sicherungskopie (§ 69 d Abs. 2. Uhrl6). Daher verwundert es richt, wenn Besitzer von CD-Brennern behaupten, sie sichern nur Programme und Daten. Dahei ist jedoch Vorsicht geboten, denn Voraussetzung ist zum einen, daß der Benutzer das Computerprogramm rechtmäßig erworben hat. Zum anderen gilt diese Ausnahmen nur, wenn die Erstellung einer Sicherungskopie für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist.

Wenn Computerprogrammen auf Diskette vertrieben werden, wird die Erstellung einer Sicherungskopie teilweise für erforderlich gehalten, weil Daten auf magnetischen Speichermedien sehr leicht zerstört werden können, Wird ein Computerprogramm dagegen auf CD-ROM vertrieben, kann eingewendet werden, daß wegen der Haltbarkeit und der Unempfindlichkeit gegen magnetische Einflüsse eine zusätzliche Sicherungskopie nicht mehr erforderlich ist. Dieses Argument greift zugegebenermaßen bei Audio-CDs ein, da Beschädigungen der Oberfläche (wie nahezu unvermeidbare Kratzer) zwar zu hörbaren Aussetzern führen können. aber nur selten zur vollständigen Unbrauchbarkeit. Bei Computerprogrammen ist eine Fehlerkorrektur jedoch nur sehr begrenzt möglich, so daß ein Lesefehler sogar den vollständigen Programmabbruch bedeuten kann. Eine Sicherungskopie kann daher auch bei Computerprogrammen auf CD-ROM erforderlich sein.

Computerspiele

Vielleicht haben sich Richter früher kaum mit Videobzw. Computerspielen beschäftigt. Sie behandein diese noch überwiegend als sogenannte Laufbilder oder Flimwerke und nur vereinzelt als Gmoputerprogramme. Aufgrund der unterschiedlichen Ansichten läßt sich die rechtliche Zulässigkeit einer Verrietfältigung nur schwer voraussagen. Sollte ein Gericht ein Computerspiel als Laufbild oder als Flimwerk behandeln, kann eine einzelne Vervielfältigung zum privaten Gebrauch zulässig sein (siehe auch zum Musikwerk). Dagegen scheidet eine Vervielfältigung zum privaten Gebrauch aus, wemn das Computerspiel rechtlich als Computerprogramm qualifiziert wird. Als Computer-programm Rechtsanwalt Christian Rieder von der Kanzlei Schlawin, Habel, Helming in München.



kommt für eine zulässige Vervielfältigung wieder nur eine erforderliche Sicherungskopie in Betracht. Dies ist bisher jedoch noch nicht gerichtlich entschleden. Für das Erfordernis einer Sicherungskopie bei Computerspielen spricht zusätzlich, daß sie im Gegensatz zu CD-ROMs mit Anwendungsprogrammen überwiegend nicht auf Festplatte abgespeichert werden.

Wie Audio-Obs werden CD-ROMS mit Computerspielen für jede Nutzung in das Laufwerk gelegt, so daß sich die Gefahr von Beschädigungen um ein vielfaches erhöht. Zumindest Richter mit Erfahrungen verkratzter CD-ROMS werden sich möglicherweise überzeugen Lassen, daß eine Sicherung erforderlich ist. Verlassen darf man sich darauf ledoch nicht.

Rechtsfolgen

Wer trotz der Unwägbarkeiten auf eine Vervielfältigung nicht verzichten will, sollte das Kostenriskio von zivil-rechtlichen Urheberrechtsverfahren nicht übersehen. Hersteller haben als Kläger bei der Streitwertangabe einen Spielraum. Es besteht die Versuchung, diesen bei finanziell schwachen Gegnern besonders hoch anzusetzen, um so über hohe Verfahrensösten wirtschaffelicher Druck auszuüben. Allein die Anwaltskosten können dabei mehrere tausend Mark betragen. Wer vorsätzlich geschützte inhalte auf CD-Rs brennt, setzt sich zudem der Strafverfolqung aus.

(Christian Rieder/tk)

KÖGLMAYRS FAZIT

Also eines wird mir nach dem Studium der Rechtslage klar: Mit einem CD-Recorder darf

man nicht allzu viel brennen. Auf jeden Fall dürfen Sie Sicherungen Ihrer eigenen Daten wie Bilder, Texte oder auch selbst komponierte Musikstücke auf CD bannen. Wenn Sie Ihre eigenen Audio-CDs z.B. fürs Auto brennen wollen, fragen Sie im Fachhandel nach Rohlingen, die schon eine GEMA-Bebühr enthalten. Die sind zwar deutlich teurer, dafür bleibt man damit auf der sicheren Seite des Gesetzes.

190 PC PLAYER 4/98

BRENNENDE FRAGEN

(D-Brenner: Lexikon der Fachbegriffe

Beschreibbare CDs im Fremdwort-Wahn – wagen Sie sich an unsere Erklärungen heran.

Buffer-Underrun: Während des Schreibvorgangs braucht der CD-Brenner einen kontinuierlichen Datenström. Sei es von einem anderen CD-Laufwerk, einer Image-Datei oder Daten von der Festplatte. Bricht der Datenstrom ab, ist der Rohlling kaputt. Um kleinereu Unterbrechungen auszugleichen, besitzen die Brenner einen Cache-Speicher, Je größer der ist, desto sicherer läßt sich mit dem Recorder arbeiten. In der Regel ist der Cache zwischen 512 KByte und 2 MByte groß. Bricht der Datenstrom nun länger ab, so daß der Puffer-Speicher leer ist, spricht man von einem Buffer-Underrun.

CD-Extra: Unterstützt ein Brenner das CD-Extra-Format, Lassen sich normale Daten und Musik auf einer CD-R speichern. Dabei werden die Audio-Daten in die erste Session der CD geschrieben. Die Computerdaten kommen in die zweite Session, Dadurch kann eine solche CD-Extra auch von herkömmlichen Hi-FF-Playern abgespielt werden, die immer nur die erste Session erkennen.

CD-R: Compact-Disc-Recordable. Eine CD, die sich mit einem CD-Brenner einmal beschreiben läßt. Daten können nicht mehr gelöscht werden. Die beschriebene CD-R läßt sich ansollesend in allen CD-Laufwerken oder Hi-Fi-CD-Playern lesen. Eine leere CD-R kostet rund 2,50 Mark.



Eine CD-RW läßt sich im Gegensatz zur CD-R löschen und wiederbeschreiben.

CD-RW: Compact-Disc-Rewriteable. Diese läßt sich im Gegensatz zu CD-Rs wieder löschen und laut Hersteller bis zu 1000 mal neu beschreiben. Die CD-RW ist daher das optimale Medium für Backups. Allerdings läßt sie sich nur in neuen CD-Laufwerken mit dem Fea-

ture »Mulitread« lesen. Hi-Fi-CD-Player mit Multiread sind auch schon angekündigt. Für eine CD-RW gehen rund 30 Mark über die Ladentheke.

Close Disk: Mit dem Befehl Close Disk kann man eine CD-R schließen. Dann lassen sich keine weiteren Daten auf der CD unterbringen. Dafür sind die Daten sicher auf der CD untergebracht und können nicht mehr durch das Hinzufügen einer weiteren Session unleserlich gemacht werden. Nach dem Schließen ist die CD in nomalen CD-Läudwerken leskan.

Close Session: Dieser Befehl schließt bei einer Multisession-CD die aktuelle Sitzung. Das heißt, es lassen sich nach dem Brennvorgang auf der CD weitere Sessions abspeichern. Nachdem eine Session geschlossen wurde, ist die CD in der Regel von normalen CD-laufwerken lebar.

Disk-A2-Once (DAO): Bei DAD wird eine CD in einem Durchgang gebrannt, ohne daß der Brenner den Lasersträhl zwischen den einzelnen Tracks ausschaltet. Auf DAD sollten Sie beim Brennerkauf vor allem dann achten, wenn Sie Audio-CDs kopieren wollen. Besitzen die Audio-CDs zwischen den Nusliststücken keine Pause, kann ein Brenner mit DAO auch diese Tracks kopieren. Brenner ohne DAD müssen eine Pause zwischen den Titeln einfügen, da sie dazwischen den Lasersträhl abschalten. Dafür ist eine gewisse ahnlaufzeite notwendig, die diese Pause (immer zwei Sekunden) verwendig, die diese Pause (immer zwei Sekunden) verwascht. Sehe auch Track-Ak-Droe.

Image-File: Man unterscheidet zwischen zwei Artenr dem physikalischen und dem virtuellen Image. Beim physikalischen Image legt die Brennsoftware eine große Batei auf der Festplatte an, die alle Daten enthält, die Sie auf die Festplatte kopieren wollen. Vorteil: Die Gefahr eines Buffer-Underruns sinkt, weil die Festplatte weniger arbeiten muß. Nachteil: Auf der Festplatte wuß ausreichend Platz vorhanden sein (bei einer vollen CD rund 650 Mölyte). Beim virtuellen Image geben Sie Ihrem Brennprogramm ledigüch an, wo sich die Qateien befinden, die Sie auf CD kopieren wollen. Beim Brennen werden sie dann auf der Festplatte zusammengesucht. Vorteil: Man haucht keinen zusätzlichen Platterplatz. Nachteil: Ole Gefahr eines BufferUnderruns steigt, wenn die Festplatte mit dem Aufsuchen der Daten nicht nachkommt.

ISD-966D: Diese Norm schreibt vor, wie eine Brennsoftware die Daten auf der CD zu speichern hat. Vorteit Die CD Läßt sich unter verschiedenen Betriebssystemen lesen. Nachteil: Man muß einige Einschränkungen in Kauf nehmen. So sind zum Beispiel keine lannen Datzinamen erfaubt.

foliet-Format: Das Joliet-Format erlaubt beim Speichern der Daten auf die CD lange Dateinamen und Sonderzeichen. Die CD läßschi dann aber nur noch mit Windows 95 oder DDS lesen. Sie können das Joliet-Format ruhligen Gewissens verwenden, wenn Sie sowieson uur mit Windows 95 arbeiten.

Mixed-Mode-CD: Die Mixed-Mode-CD ist die Vorgängerversion der CD-Extra. Bei der Mixed-Mode-CD waren die Audio-Tracks jedoch in der zweiten Session gespeichert. Dadure ließen sich die CDs in Hi-Fi-CD-Playern nicht abspreielen, da diese nur auf die erste Session einer CD zurreffen können.

Multi-Session: Eine CD läßt sich in mehreren Durchägingen (Sessions) beschreiben. Eine Session kann dabei Daten- oder Audio-Tracks enthalten. Beschreiben Sie eine CD in mehreren Sessions, sollten Sie bedenken, daß jede Session und 15 MByte zusätzlichen Speicherplatz braucht. Darin sind die Lead-Inund die Lead-Dut-Daten enthalten. Mit diesen Daten kann der Brenner die einzelnen Sessionsspäter zu einer verkinüpfen, sobald Sie die CD finalisieren. Schließen Sie die CD, Lassen sich keine weiteren Daten auf die CD brennen. Legen Sie die CD in ein normales CD-Laufwerk ein, verhält sie sich so, als wären die Daten in einer Session eschrieben.

Track: Ein CD-Recorder speichert die Daten in Tracks auf die CD. Ein Track kann dabei aus Musik oder aus normalen Daten hestehen.

Track-At-Dnce (TAD): TAD beherrschen alle CD-Brenner und ist die schlechtere Variante, um Audio-CDs zu brennen. Dabei schreibt der Brenner einen Track und stoppt dann den Brennvorgang – der Laserstrahl wird für krurz Zeit ausgeschaltet. Damit eine Verbindung zwischen zwei Tracks besteht, schreibt der Brenner nach jedem gespeicherten Track einen Run-Dut-Block und bei jedem angefangenem Track einen Run-In-Block. Dies hat zur Folge, daß zwischen den Tracks eine Zwangssause von zwei Sekunden entsteht.

Virtual-Image: siehe Image-File.

(Florian Heise/tk)

Test: Diamond Monster 3D II

VOODOO ZWO STIMMT SPIELER FROH

Laut Hersteller hat sich die Monster mit dem 3Dfx/Voodoo-Chip etwa 800 000 mal verkauft. Grund genug für Diamond, mit dem brandneuen Voodoo-2-Chip ein neues Monster aus dem Käfig zu lassen. Wir konnten uns ein erstes Board schnappen und in der Spielepraxis testen.

eit fast eineinhalb Jahren gibt es 3D-Beschleuniger mit Voodoo-Chipsatz. Das ist in dieser Branche eine verdammt lange Zeit. Nur Spitzenprodukte können sich über solch einen Zeitraum gegen die hellwache Konkurrenz behaupten. Was kann man also noch besser machen an so einem Beschleuniger? Ganz klar: Tempo und Auflösung. Um diese Ziele zu erreichen, ließ man sich bei 3Dfx einiges einfallen, als es die technischen Standards für die neue Voodoo-2-Generation festgelegt wurden. Als erste Grafikkarte mit diesem neuen Chip konnten wir eine noch lötwarme Diamond Monster 3D II in unserer Redaktion beautachten.

Im Vergleich zum Vorgänger-Monster hat man mehr Speicher spendiert: Statt 4 MByte kommt die Monster 3D II jetzt mit 8 oder optional sogar 12 MByte auf den Markt. Das RAM ist in Textur- und Bildspeicher aufgeteilt. Damit lassen sich bei der Auflösung schon deutliche Verbesserungen erzielen. Die Monster 3D II packt auf ieden Fall 800 mal 600 Bildpunkte. Bei manchen Spielen, die auf einen Z-Buffer verzichten (zum Beispiel G-Police von Psygnosis), sind sogar 1024 mal 768 Bildpunkte drin.

Mit mehr als 85 Frames in der Sekunde beim PC Player Direct3D-Benchmark legt die Monetor 30 II ein Tempo vor, von dem andere nur träumen kännen.



Da staunt der Dino: Turok heizt dank Monster 3D II mit über 1D0 Frames pro Sekunde durch die Landschaft.

Auch an der Temposchraube wurde kräftig gedreht. Lief der Voodoo-Graphics noch mit 5D MHz, wandern die Daten beim Voodoo 2 jetzt mit 90 MHz zwischen den einzelnen Stationen. Ebenso leistungsfördernd wirkt der zweite Textur-Prozessor. Dieser ermöglicht neben trilinearem MIP-Mapping auch die Berechnung von zwei Texturen gleichzeitig. Ohne Zwischenstopp im Bildspeicher wird dabei ein Dreieck nicht nur mit einer Textur belegt, sondern bekommt auch noch den richtigen Helligkeitswert zugewiesen. Dieses Verfahren trägt den überaus handlichen Namen »Single-Pass-Multitexturing«. Um damit auch unter Windows 95 Vorteile zu erhalten, wird man allerdings auf DirectX 6 warten müssen, da DirectX 5 diese Funktion noch nicht unterstützt. Bis jetzt kommt man nur in Spielen, die auf Glide oder DpenGL aufsetzen, in den Genuß der zusätzlichen Leistung. Die Spielehersteller schlafen freilich nicht; beispielsweise soll Acclaims »Forsaken« bereits auf das neue Feature des Voodoo 2 angenaßt werden.

Futter für das Monster

Auch andere Hersteller haben angekündigt, spezielle Versionen ihrer Spiele für den Voodoo-2-Chipsatz herauszubringen. Schließlich ist eine Karte wie die Monster 3D II zu schade, um damit einfache Direct3D- oder Glide-Kost zu verarbeiten. Texturen und Polygone bis der Prozessor raucht, heißt das Motto. Von folgenden Titeln sind laut 3Dfx Umsetzungen in Vorbereitung:

So haben wir getestet

Die Monster 3D II von Diamond wurde für den Test in einen 268 MHz Pentium II eingebaut. Die Vergleichsgeräte waren ein Pentium II mit 3D0 MHz, einem Riva 128 in der AGP-Version und ein herkömmlicher Pentium MMX mit 200 MHz. In diesem werkelte eine Miro Hiscore 3D mit Voodoo-Graphics-Chip.

Sämtliche Testkandidaten mußten drei Benchmarks durchlaufen. Im ersten Test galt es, den Dinosaurier-Jäger Turok möglichst schnell durch den Dschungel zu scheuchen. Die zweite Hürde stellte der Final-Reality-Benchmark in der Version 1.1 dar, der sämtliche 3D-Funktionen abcheckt. Zu guter Letzt mußten die Kandidaten noch beweisen, was sie unter Direct3D leisten. Dalür kam der PP Player Benchmark zum Einsatz.

Testergebnisse

	Monster 3D II *	Riva 128 **	Miro Hiscore 3D ***
Turok	104,6 fps	50 lps	33,5 fps
Final Reality	3,65 Realitymarks	2,92 Realitymarks	2,54 Realitymarks
PC Player Bench	B5,2 1ps	45,4 fps	23,8 lps

* Pentium II mil 256 MHz ** Pentium II mit 300 MHz *** Pentium MMX mil 200 MHz

- »Colin McRae« von Codemasters
- »G-Police« von Psygnosis
- »Heavy Gear« von Activision
- »Incoming« von Rage
- »Need for Speed 2 SE« von Electronic Arts

Zudem soll es noch einen bekannten 3D-Shooter in einer Version geben, die ausdrücklich für die Kombination aus zwei Voodoo-2-Karten optimiert ist. Spannend dürfte die E3-Messe sein, die Ende Mai in Atlanta stattfindet. Hier dürften zahlreiche weitere Spielehersteller Titel ankündigen, die den Voodoo-2-Chip-Stz ausgreige.

Die harten Zahlen

Der Test hat eines klar gemacht: Die Monster hat in jeder Beziehung die Nase vorn. Egal, ob Direct3D oder über die eigenen Grafiktreiber, die Zahlen sprechen für sich. Selbst der superschnelle Riva 128 kann trotz mehr CPU-Leistung im Kreuz der Monster 3D II nicht das Wasser reichen. Im Schnitt ist der Voodoo-2-Chipsatz qut doppelt so schnell wie die Konkurrenz.



Auch im Final Realty Benchmark täßt sich das Monster nicht lange bitten: 3,65 Realtymarks verweisen die Konkurrenz auf die Plätze,

Doch eine Frage bleibt: Wofür soll der ganze Aufwand gut sein? Schließlich sind die Ergebnisse mit Riva-Chip und altem Voodoo auch nicht von schlechten Eltern.

Für die neue Monster und damit für den Voodoo 2 spricht der höhere Gesamtdurchsatz. Das bedeutet, daß der Chip nicht nur den höchsten Durchschnitt bei den Tests erreicht, sondern auch nie so weit in die Knie geht wie die anderen. Deutlich wird das besonders im Benchmark mit Turok: So bricht der Riva 128 an einer Stelle auf gut unter 20 Frames in der Sekunde ein, was der Spieler als deutliches Ruckeln wahrnimmt. Der gleiche Test mit der Monster 30 II hält sich beständig über 50 Frames in der Sekunde. Ruckeln also ausgeschlossen. Auch wenn es mal etwas hektischer auf dem Bildschirm zugeht, bleiben bei der Monster 30 II immer noch genügend Reserven, um die Darstellung flüssig zu halten.

Sonst noch im Angehot

Mit nur einer einsamen Monster im Rechner will es Diamond noch nicht genug sein lassen. Für den ganz ausgehungerten Power-User soll auch noch ein Package auf den Markt kommen, in dem zwei Monster 30 II mit dazugehörigem Verbindungkabel stecken. Damit kann man dann so richtig in Grafikpracht schwelgen. Das Gespann, das wohl »Mega-Monster« heißen wird, beschert dann Auflösungen bis 1024 mal 768 Bildpunkten auch bei Programmen, die den Z-Buffer benutzen. Stecken zwei Karten im Rechner, berechnet eine davon die ungeraden Bildzeilen, während die andere sich um die geraden Bildzeilen kümmert.

Auch in puncto Bildqualität hat sich die Monster 3D II deutlich gebessert: Nachdem auch die Monster 3D in der zweiten Generation über ein extra Kabel mit der 2D-Grafikkarte verbunden ist, sind Einbußen bei der Bildqualität nicht qanz zu vermeiden. Die

Unschärfe hält sich aber auch bei hohen Auflösungen unter Windows in erträglichen Grenzen. (tk)



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Die Monster 3D II hat es mehr als in sich. Tempomäßig stellt die neue Voodoo-2-Karte alles bisher dagewesene in den Schatten und ermöglicht Grafikleistungen, die bis dato den teuren Maschinen von Silicon Graphics vorbehalten waren. Klar. Direct3D und

AGP sind auch schön, doch die neue Monster zeigt, was Sache ist. Wer wie ich nie genug Power im Rechner haben

kann, der kommt an diesem Grafik-Ungetüm nicht vorbei. Bevor jemand »Soviel Leistung braucht kein Mensch« murmelt, sei er auf den Hardware-Appetit der Spieleentwickler verwiesen. Bis Weihnachten rechne ich mit mehreren Spitzentiteln, welche die Grafikkräf von Voodoo 2 auskitzeln. 30lx hat sich schileßlich als Standardsetzer für 3D-Beschleuniger bewährt, was die Software-Industrie durch llotten Support würdigen dürfte.

Hardware-Tests



Bose Acoustimass

- Subwoofer-System
 Hersteller: Bose
- Circa-Preis: 1700 Mark

Nicht ohne Grund sind die Boxen -Acoustimass- von Bose weiterhin unsere Referenz. Ein winziges Stereo-Boxenpärchen, das auf jedem Schreibisch Platz findet, wird von einem wuchtigen Subwoofer Marke »/Klinbschranks- unterstiltzt. Orehregier für Laustärke, BaB und Höhen gibt es allerdings nur am Subwoofer, der muß sich also stets in Reichweite befinden. Verstärker und Metzteil befinden sich im Subwoofer. Einen Kopflörer-Ausgang gibt es nicht.

Der Klang des Gespanns ist dann auch so, wie man ihn sich vorstellt: Glasklare Höhen, saubere Mitten und Bässe, die in die Magengrube gehen. Genau das richtige, um die Adrenalin-Ausschüttung beim 30-Shooter zu erhöhen, die Freunde zu beeindrucken oder den Nachbarn das nötige Weltuntergangs-Feeling zu verpassen. Klar, daß die Boxen auch bei voller Lautstärke nicht verzerren - das sollte man aber mit Rücksicht auf den Rest der Gemeindeangehörigen tunlichst vermeiden. Die Bose Acoustimas sind wohl die einzigen PC-Lautsprecher. die man getrost auch mit der Stereoanlage benutzen kann. Wer sie für beide Zwecke zugleich einsetzt, der wird den exorbitanten Preis wohl eher verschmerzen können.

Flaver Fazit

Wenn Geld keine Rolle spielt, sind die Bose-Boxen genau richtig. Selbst bei voller Lautstärke lassen einen die Acoustimass nicht im Stich und ermöglichen quasi Granateinschläge in Original-Lautstärke.







Interact Aerospace Gamma

- Aktive Lautsprecher
- Hersteller: InterAct ■ Circa-Preis: BO Mark

Je klangvoller der Name, desto besser das Produkt-sollte man meinen. Auf die kleinen Brüll-würfel mit dem Namen -Aerospace Gamma- der Firma InterAct trifft diese Prämisse nicht zu. Bei dem Minipaar handelt es sich um Aktiv-Bosen (Verstärker also integriert). Mit einem Drehregler schaltet man die Boxen ein und reguliert die Lautstärke, Zusätzlich gibt es zwei Schalter, mit denen die Bässe und Höhen verstärkt werden. Einen Kopfhörer-Ausgang sucht man vergeblich. Das Netzteil ist in den Boxen eine gebaut, zur Stromversorgung muß die eine nur noch mit der Steekdose verbunden werden. Effreulicherweise produzieren die Boxen auch voll aufgedreht keine hörbaren Brummgeräussche

Oer allgemeine Klang läßt allerdings zu wünschen übrig: zu mittenlastig und flach dröhnt es dem Tester entgegen. Räumliche Breite oder gar Tiefe kommt mit den Boxen überhaupt nicht auf. Alles klingt ein wenig matschig: "Transistorradio-Sound" ist der richtige Ausdruck. Immerhin schnarren die Boxen auch bei Voli-Power nicht, aber allzuweit will man die Aerospace Gamma ohnehin nicht aufdrehen. (h)

Fazit

Um die Systemklänge von Windows wiederzugeben sind die Aerospace Gamma gerade noch gut genug. Für das gehobene Spieleerlebnisse ist das Pärchen aber eindeutig zu schwach auf der Brust.





Quadral SAM 45 und SAM SUB 100

Lautsprecher/Subwoofer-Kombination
Hersteller: Quadral
Circa-Preis: 740 Mark

Im Gegensatz zu den »Aerospace Gamma« sind die »SAM 45» von Quadral schon »'n ganz annern Schnack«, Auch diese sind Aktiv-Boxen und beherbergen ein intermes Netzteil. Für die Lautstärkeregelung, Höhen- und Baßanhebung existieren getrennte Regler. Zusätzlich gibt es hier den praktischen Kopfhörer-Anschluß, der die Boxen stummschaltet. Mitgeliefert werden außerdem Wandhalterungen nebst passenden Schrauben. Klanglich fehlt den Schreihälsen im Baßbereich natürlich etwas, aber was will man aufgrund der Kaffeedosengröße auch anderes erwarten. Immerhin regt sich was auf der Tischplatte, wenn subsonische Klangletzen ins Spiel-esschehen hämmern.

Witzig wird's dann mit dem Subwoofer-Zusatz *SAM SUB 100*, der als alleinstehende Box für die tiefen Frequenzen zuständig ist und den man nicht nur mit Qudral-Boxen kombinieren kann. Da die Box meistens unter dem Tisch stehen wird, liefert Quadral praktischerweise einen getrennten Lautstärkeregler mit.

Oer Klang der dicken Box setzt genau dort an, wo es den Mini-Quadrals fehlt: Die beiden ergänzen sich hervorragend. Allerdings klingt die Dicke ein wenig matschig. (hf)

FLAYER Fazit

Guter Klang zu hohem Preis. Die SAM SUB 100 empfehlen sich für Spieler, die schon normale Boxen besitzen und zu edler Baß-Wummerigkeit aufsteigen wollen.

Gesamtwertung:



HOTLINES

Name dei Firma	Hotline-Telefon	· Sprechzeiten	Internet
30 Realms		-	www.3drealms.com
Access (Links LS)	. siehe Eidos	1 -	www.accosssoftware.com
Acciaim	: 01805 335 555	24–Std.–Service	: www.acclaimnation.com
Activision	. siehe Bornico	-	www.activision.com
Adventure Soft	: siehe Bamico	- : _	
scaron	05241 966 933	: Mo-Fi 14-17 Uhi	: Www.ascaton.com
ittic Entertainment	07431 54 323	: Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	. www.attlc.de
ztech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.se
arbie	: 02131 965 110	. Mo-Fi 9-18 Uhr	www.funsoft-online.com
erkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold		www.berksys.com
lizzard	siehe Sierra		www.blizzard.com
lue 8yte	0208 45 09 888	Mo-Po 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhi	www.bluehoto.de
MG	0180 53 04 525	Mo-Fi 10-18 Uhr	
mice	. 06103 334 444	Mo-Fi 15-19 Uhi	www.bmginteractive.de
roderbund	0180 23 54 549		www.bomico.de
allfrog	Siehe Electronic Arts	: Mo-Fr 9-18 Uhi	www.broderbund.com
antrog			www.bullfrog.co.uk
reative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
yo .	05241 853 539	Mo-Fi 18-20, S2+So 14-16 Uhi	www.cryomaxupport.de
sney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fi 9-18, Sa 13-18 Ulii	www.disney.com
ynamix	siehe Sierra/Coktel	_	-
dos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fi 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhi	www.eidos.com
ectronic Arts	02408 940 555	Mo-Fi 9:30 -17:30 Uhr	www.ea.com
mpire	: 089 85 795-120	Mo-Fi 9 -13 Uhi	empire co.uk
uropiess	: siehe Bondon		www.europress.co.uk
insoft/Softgold	02131 965 111	Ma, Mi, Fr 15-18 Uhi	www.softgold.com
metek	02131 903 111	Mo-Fi 10-18 Uhi	
avis	0130 810 654	Mo-Fi 9-16 Uhi	www.gametek.com
avis eenwood		M0-11 2-19 UNI	www.gravis.com
	sieho Funsaft/Softgold		-
emlin	siehe Funsaft/Saftgold	. *	www.gremlin.ca.uk
oliei	siehe Bomico	*	http://gr.grolier.com
Interactive	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhi	www.stinteractive.com
asbro Interactive		-	HILFE@hiuk.com
arion	. 0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhi	www.ikarion.com
2001820181	. siehe Sierra/Coktel		_
terAct of Europe	04287 12 51 33	: Mo-Fr 11-13 Uhi	: www.interact-europe.de
fogrames	N221 45 43 106	Mo-Fr 15-18 Uhi	. www.infogrames.com
teractive Magic	01805 221 126 (0M 0,48/min)	Mo-Fi 18-20, Sa+So 14-16 Uhi	. www.inrogrames.com
derplay	: 0211 52 33 222	M0-H 16-20, Sa+S0 (4-16 UIII 24-StdService	www.imagicgames.com
iterplay (áltere Spiele)	siehe Bomico	24-5tti,-Service	www.interplay.com
		-	-
INA	siehe Funsaft/Softgald	-	-
onami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhi	www.konami.com
ine)	siehe Funsoft/Softgold	-	-
ving Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mq-Fi 8-17 Uhi (MEZ)	www.livingbooks.com
ogic Factory	siehe Funsatt/Sattgold	-	www.logicfactory.com
icasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	www.lucasarts.com
agic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhi	www.magichytes.com
ax Design	: 0043 36 87 24 147 (Österreich)	. Di, Do 15-18 Uhr	Water and a second
ega Tech	siehe Funsoft/Softgold	. 51,55 15 15 511	
icroprose	01805 25 25 65	Mo-Ft 14-17 Uhr	www.microprose,com
icrosoft	- 089 31 761 810	: Mo-Fi 8:30-17 Uhr	www.micropiose,com
icrosok icrosoft direkt	. 0180 52 51 199	Mo-Fi 8-18 Uhr	www.microsoft.de
			www.microsoft.de
indscape ission Studios	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-1B Uhi	www.mindscape.com
	siehe Funsoft/Softgold		-
rvigo	089 230 87 110	. Mo-Fi 13-18 Uhi	. www.navigo.de
0	0043 16 074 080 (Östorreich)	Mo-Fi 19-16 Uhi	www.info.co.at/neo
w World Computing	siehe Funsoft/Softgold	-	Www.mwcomputing.com
ovalogic	slehe Electronic Arts	The second secon	: www.novalogic.com
te an	slehe Bomico		: www.ocean.com
igin	siehe Electronic Arts		www.sa.com.origin
ramount	siehe Viacom		www.paramount.com
avmates	siehe Funsoft/Softgold		www.paramount.com www.playmatestoys.com
aymates Sygnosis	01805 214 433	: — : Mo-Fi 9-19 Uhi	www.praymatestoys.com
sygnosis embow Arts	u i bu 3 2 14 433	W0-L1 2-13 NUI	www.psygnosis.com
	siehe Funsoft/Softgold	1 -	-
einbow Kids	· siehe Funsoft/Softgold		
ales Gurve Int.	siehe Funsaft/Saftgold	. *	· -
erra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fi 9-19 Uhi	www.sierra.de
ı–Tech	· siehe Virgin		www.sir-tech.com
oftware 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (QM 2.40/min)	Mo-Fi 11-13, 14-18 Uhi	www.software2000.de
oftware 2000 (Spiele bis 11/97)	: 05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhi	www.software2000.de
pectrum Holobyte	. siehe Microprose	: _	WWW.Microprose.com
SI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	1 -	www.miciopiose.com
SI (Spiele bis 6/95)	Siehe Funsoft/Softpold		www.ssionline.com
inflowers	siehe Romico		www.ssigiline.com
nualec	02157 817 914	No. 7: 42 20 Hz	-
	02137 817 814	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraToc,do
imaik	siehe Funsoft/Softgold	T	www.trimarkint.com (?)
hi Soft	. 0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
locity	sièhe Funsoft/Softgold	1 -	www.velocitygames.com (?)
acom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Ulm (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
igin	040 391 01 300	Mo-Do 15-20 Uhr	WWW.vie.com
igin Sound & Vision	: siehe Funsoft/Softgold	-	www.vsv.com
rtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold		- AAATST.COM
nhis	0190 787 776 (OM 2,40/min)	Mo-Fi 7-22 Uhi	www.vohis.de
amer Interactive	siehe GT Interactive		www.voois.ce www.natcatalogs.com;

PC PLAYER 4/98 195

D Zu schnell für Spiele

Nach meinem Umbau von einem 4860X/100-System auf einen Penti-um/200MMX inklusive eines neuen Mochterboards, wollen einige Spiele nicht mehr starten. Zum Beispiel auch mein geliebtes »Bleifiuss 1«. Was kann man da machen? (Herbert Trautwein)

Als Spiele wie das erste »Bleifuss« entwickelt wurden, dachten die Programmierer kaum daran, daß die Computer mat wesentlich schneller werden würden. In den Programmen der Spiele kommt es deshalb zu Abstürzen. Einzige Hilfe: Machen Sie Ihren PC langsamer. Das schaffen Sie zum Beispiel mit Hilfe des BIDS, in dem Sie den internen Prozessor-Cache und den externen Cache auf dem Motherboard einfach abschatten. Das degradiert auch den schnellsten Pentium/233MMX zum 4860X2/66. Alte Spiel laufen dann wieder. Vergessens Sie aber nicht, den Cache für die normale Arbeit wieder zu aktivieren.

▶ Hiscore am Fersehgerät

In der Ausgabe 2/98 haben Sie verschiedene 3Dfx-Karten getestet, darunter auch die »Hiscore 3D« von Miro, die einen TV-Anschluß besitzt. Mich interessiert nun, wo diese Karte an das Fernsehgerät angeschlossen wird. (Philipp Thomas)

Bei dem TV-Ausgang der Hiscore 3D handelt es sich um einen Video-Ausgang, der mit dem Video-Eingang des Fernseheprätes und nicht mit der Antenne verbunden wird. Einige Geräte besitzen spezielle Video-Eingänge, andere werden über einen SCART-Stecker mit einem Video-Signal gefüttert. Ein entsprechendes Kabel ist auf

Die Hiscore 3D von Miro besitzt einen Video-Ausgang, den Sie mit Threm Fersehgerät verbinden können. Am Fersehgerät kommt dafür entweder ein spezieller Video-Eingang oder die SCART-Buchse in Frage.



beiden Seiten mit einem Cinch-Stecker verbunden und sieht aus wie die Mono-Version der Kabel, die Audio-CD-Player mit dem Verstärker der Stereo-Anlage verbinden, Die SCART-Version besitzt auf der anderen Seite einen großen breiten Stecker mit vielen Metallzungen. Entsprechende Videokabel, bekommen Sie in Kaufhäusern oder Radio/Fersehfachgeschäften ohne Probleme.

▶ Schlechtes 2D

Mit Entsetzen lese ich in allen wichtigen Pc-Zeitschriften von der schlechten« 2D-Darstellung durch den Betrieb der Königin aller 3Dfx-Karten: der »Monster 3D« von Diamond. Läßt sich dieses Problem beheben, indem man zur Monster eine zweite 3D-Karte betreibt, die den Windows-Betrieb übernimmt? Ich plane meinen nächsten Rechner mit

einer »XPERT@Work 3D-Rage Pro« von ATI zusammen mit der Monster 3D. Habe ich trotz der zweiten 3D-Karte, also der XPERT, Leistungseinbußen im 2D-Bereich, und wenn ja, gibt es irgend eine Lösung? (Armin Treitz)

Hier scheint ein kleines Mißverständnis vorzuliegen: Die Monster 3D beeinftußt die 2D-Leistung in keiner Weise. Die ersten Modelle verschlechterten lediglich die Bildqualität; das Bild wurde etwas unscharf. Mittlerweile hat Diamond das Problem behoben und liefert nun ein verbessertes Durchschleifkabel mit.

Nochmal zur Erinnerung: Zusatzkarten mit einem 30fx-Chipsatz kümmern sich ausschließlich um die 30-Leistung im System und scheren sich um die 20-Leistung überhaupt nicht. Die überlassen Sie einer bereits vorhanden normalen Grafikkarte.

Ausnahmen sind Kombikarten wie die »Stingray 128/3D«, bei der Hercules einfach eine normale und eine 3Dfx-Karte auf einer Platine zusammengefaßt hat.

▶ AGP oder nicht AGP

Ich bin mir nicht sicher, welchen Grafikkartentyp ich in meinem neuen Rechner einbauen soll, damit ich auch in Zukunft für Spiele gewappnet bin, In Frage kommt hier wohl nur irgendeine 2D-Karte in Verbindung mit einem 3Dfx-Board oder eine AGP-Karte wie die »Victory Erazor« von Elsa. Testberichten entnehme ich, daß momentan sehr viele Spiele eine 3Dfx-Karte voraussetzen. Ist es abzusehen, ob künftige Spiele AGP nutzen, oder werden weiterhin 3Dfx-Karten bevorzugt, da auch der »Voodoo 2«-Chipsatz in diesem Jahr erscheint. Kaufe ich mir nun eine AGP oder eine 3Dfx-Karte? (Manfred Schmitt)



AGP-Grafikkarten bieten für Spiele theoretisch eine höhere Leistung.

Kaufen sie erst einmal die 3Dfx-Karte. Einfach deshalb, weil eben immer mehr Spiele eine 3D-Karte voraussetzen und oft speziell für 3Dfx optimiert werden. AGP ist eigentlich nur dann ein Thema, wenn Sie sich ein Pentium-II-System zulegen wollen. Im Moment gibt es nämlich nur für diesen Prozessor entsprechende Motherboards, die einen AGP-Steckplatz besitzen (was sich in Zukunft aber durchaus ändern kann). Darüber hinaus wird es wohl nur wenige Spiele geben, die ausschließlich mit AGP laufen.

Mystique Im Nebel

Wenn man bei der Mystique-Grafikkarte die Nebeldarstellung unter »PowerDesk« in den Desktop-Einstellungen aktiviert, ist die Landschaft im PC-Player-Benchmark plötzlich durchsichtig. Wie kommt das? (Werner Höpfer)



Da die Mystique-Karte von ihrem Chip her die Nebeldarstellung nicht beherrscht, haben sich die Matrox-Programmierer in den neusten Treibern einen Kniff einfallen lassen, um doch noch eine entsprechende Darstellung hinzubekommen: Sie rastern die Flächen einfach auf. Leider scheint durch die Löcher im Raster bei einigen Spielen (und unserem Benchmark) der Hintergrund durch, so daß die Objekte plötzlich durchsichtig aussehen. Sollte Ihnen das bei einem Spiel passieren, deaktivieren Sie diese Funktion im Treiber einfach wieder. Kleiner Nebeneffekt: Die 3D-Darstellung wird mit Nebeleffekt langsamer. Die Funktion sollte man also von vornherein abschalten.

▶ 3D abschalten

Ich will mir eine 3Dfx-Karte kaufen, besitze aber schon eine »Terminator 3D/DX« von Hercules. Wie kann ich deren 3D-Funktionen abschalten, damit die 3Dfx-Karte bei 3D-Spielen zum Zuge kommt?

(Timo Speh)

Sie müssen die 3D-Funktionen Ihrer normalen Grafikkarte gar nicht abschalten. Spiele für 3Dfx nutzen die Karte automatisch. Spiele für Direct30 erkennen meistens die höhere Leistung der Karte und benutzen sie ebenfalls automatisch. Einige Spiele bieten dann noch Auswahlmenüs, in dem man die gewünschte 3D-Karte wählen kann. Theoretisch könnte es Games geben, die einfach loslegen und 3Dfx außen vor lassen. So ein Spiel ist uns bisher aber noch nicht untergekommen.

▶ Modem-Zeche

Ich denke schon längere Zeit darüber nach, ein Modem zu kaufen. Nun würde ich gerne wissen, wieviel mich der Spaß im Monat kostet. Gibt es eine monattliche Grundgebühr wie beim Telefon, oder muß ich nur dann bezahlen, wenn ich im Internet surfe? Und falls ich mir ein Modem kaufe, reicht mein Pentium/133 mit 16 MByte RAM aus? (Christian Spura)

Wenn Sie bei den neuesten Mystique-Treibern die »Nebeldarstellung« aktivieren, kann es bei Spielen zu Darstellungsfehlern kommen.

Eine spezielle monatliche Grundgebühr für ein Modem gibt es nicht. Zum einen fallen die gleichen Kosten wie bei normalen Telefongesprächen an. Wer viel mit dem Modem arbeitet, sollte sich einen zweiten Telefonanschluß anschaffen. Dann belegt das Modem nicht das normale Telefon, und Sie sind auch während des Surfens im Internet erreichbar (Infos unter http://www.telekom.de oder im Telefonshop). Zusätzlich kommen die Kosten für den Internet-Zugang hinzu. Die werden je nach Anbieter pauschal, über die Dauer des Zugangs oder über die Menge an geladenen Daten aus dem Internet abgerechnet. T-Online verlangt zum Beispiel grundsätzlich 8 Mark im Monat und für jede Minute im Internet bis zu 12 Pfennia. AOL kostet dagegen 9,90 Mark im Monat. Dafür hat man dann 2 Stunden im Internet zur Verfügung. Jede weitere Stunde kostet zusätzlich 6 Mark. Vergleiche der Anbieter lohnen sich also. Auf jeden Fall reicht ein Pentium/133 fürs Internet auf jeden Fall aus.

Schneller, schneller

Wir haben einen Pentium/1DD mit 32 MByte EDO-RAM und würden gerne auf einen Pentium-II/233 aufrüsten. Zum Motherboard-Tausch gibt es jedoch einige Fragen.

- Wenn wir unser Motherboard gegen eines mit einem Pentium II mit 233 MHz austauschen, wird das dann mit anderen Hardwarekomponenten (CD-ROM, Soundkarten) kompatibel sein?
- Alle Pentium-II-Komplettsysteme sind mit SDRAM ausgestattet. Hat das einen besonderen Grund? Heißt das, wir können unser EDO-RAM wegschmeißen?
- Das Pentium II soll angeblich im grafischen Bereich sehr gut sein (AGP). Wird es dabei Probleme mit Grafikkarten geben (Matrox Mystique, 3D Karten)?
- 4. Müssen wir irgend etwas speziell berücksichtigen, wenn wir auf einen Pentium 2 umsteigen (Netzteil, Ventilator, SCSI versus EIDE, spezielle Treiber)? (Birgit und Herwig)
- Grundsätzlich gibt es keine Probleme mit eventuellen Unverträglichkeiten der bereits vorhandenen Hardware. Die

- Probleme, die auftauchen könnten (Plug-and-play, Interrupts, etc.), sind die selben wie bei normalen Pentium-Boards. Um dagegen möglichst umfassend gewappnet zu sein, würden wir uns im Moment nur Boards der Firmen Asus oder Gigabyte zulegen.
- EDO-RAMs kann man tatsächtich in Pentium-II-Boards nicht mehr einsetzen. Wegschmeißen würden wir die Chips alterdings nicht. Mit dem Pentium/100 und dem alten Motherboard haben Sie noch einen prima Ersatz, falls mit dem neuen System mal etwas schief geht.
- 3. Der Pentium II ist auch ohne AGP schneller als ein normaler Pentium. AGP kann er außerdem nur nutzen, wenn eine Grafikkarte mit einem AGP-Anschluß im Motherboard steckt und Spiele AGP unterstützen. Im Moment gibt es noch keinen Grund »Hals über Kopfweine AGP-Karte zu kaufen. Die alten Grafikkarte runktionieren im neuen Board weter funktionieren im neuen Board weter funktionieren im neuen Board weter funktionieren im neu-
- 4. Fertigen Sie vor der Umrüstung auf jeden Fall (denken Sie sich hier viele leuchtend rote Ausrufezeichen) ein Backup Ihres Systems an. Nach dem Einbau des neuen Motherboard verlangt Windows nämich nach seiner Installations-CD, um einen Haufen Treiber neu zu installtern. Da kann schon einmal etwas schief gehen. Eventuell ist auch eine komplette Neuinstallation von Windows 95 fällid. (h)Ph.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH Redaktion PC Player Stichwort: Technik Treff Gruber Str. 46a 85586 Poing

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine Individuellen Ratschläge ertellen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge mit.

Fassenacht, die Leiden schafft

Am Aschermittwoch ist alles vorbei? Aber nicht doch: Wer das ganze Jahr »Helau!« schreien will, schiebe einfach die CD-ROM »Fastnacht in Mainz« ins konfettiverklebte Laufwerk.

> »Der Deutsche, der Humar entwickelt. gründet am liebsten 'nen Verein. Das Karnevals-Statut schreibt vor: Einmal im Jahr darfst lustig sein. Nüchtern kaum nach zu ertragen, ist die Narren-Draanisation. Und nach dem Aschermittwach lackt die Fassenacht auf CD-ROM! Wollemerse reilasse? - Tadā, tadā, tadā!«

ir wissen nicht, welcher Festivitätsmuffel diesen skandalösen Einstieg für seine Büttenrede wählte. Nach dem Anblick der »Fastnacht aus Mainz« können wir seine Gefühle aber nachvollziehen. Die multimediale Würdigung der ambivalenten Welt des Karnevals ist in vier Bereiche unterteilt: »Geschichte«, »Straßenfastnacht«, »Vereine/Kooperationen« und »Saalfastnacht«.

Unter »Geschichte« wird auf einem Zeitstrahl die Entwicklung des Mainzer Karnevals minutiös von seinen Anfängen im Jahre 1838 bis in die Neuzeit aufgezeigt. Im vorigen Jahrhundert war der Karneval vor allem noch ein politisches Ausdrucksmittel gegen

Repressatien der herrschenden Klasse und den Kaiser. Die Infor-

mationen über den Streit für mehr Bürgerrechte und Pressefreiheit lesen sich auch ganz interessant.

Spätestens ab der Mitte unseres Jahrhunderts hat der Karneval seine klassenkämpferische Bedeutung verloren. Das merkt man der Brisanz der Informa-

Im Jahre 1841 tobte der Kampf gegen die Zensur.



Historisch, historisch: Oer Weg des Straßenzuges kurz vor Kriegsausbruch.





Kerniger Fastnachts-Humor, für die Ewigkeit auf CO-ROM konserviert: Oer junge schlanke Mann will partout den dicken alten Mann in Frauenkleidung heiraten.

tionen verstärkt an. Will wirklich irgend jemand, der nicht aus Mainz kommt, wissen, daß am 11.02.1963 Anneliese Mehler zur Chefmarketenderin ernannt wurde? Oder daß der Hund vom Ersatzkapellmeister der Vereinigung »Die trüben Tassen« am Morgen der Generalprobe Durchfall hatte? Diese Pracht noch zu steigern vermag das Kapitel »Vereine/Kooperationen«. Die 31 närrischen Karnevalsverbände in und um Mainz herum werden mit Wappen, Abteilungen, wichtigen Ereignissen aus ihrem lustigen Treiben und Kontaktadresse präsentiert. Sehr schick. Auch eine Abbildung sämtlicher 35 Routen der Fastnachtszüge im Kapitel »Straßenfastnacht« durch das schöne Städtchen am Rhein seit 1838 bis heute vermag Ortsfremde nur bedingt zu erregen.

Die Abteilung »Saalfastnacht« kann nicht mehr viel herauszureißen. In den Unterbereichen Musik, Reden und Film finden Sie hier zahlreiche Ausschnitte aus dem Festprogramm des Mainzer Carneval Vereins (MCV). Neun zackige Militärmärsche sorgen durchaus für Stimmung, die aber schnell wieder beim Hören der teilweise sehr historischen Festvorträge vergeht: Mainzer Dialekt in stark rauschender Qualität mit Künstlern vom Range eines Martin Murdo, der sich über Heringe ausläßt. Da weiß man dann auch sofort, warum diese Leute außerhalb der Karnevalszeit nirgendwo zu sehen sind. (uh)

FASTNACHT IN MAINZ HERSTELLER: Logo

PREIS: 40 Mark

HAROWARE-MINIMUM: 486/50, Windows 3.1 oder 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCNER NUTZEN: Räumt mit dem Vorurteil auf. daß die Oeutschen immer so

nüchtern und vernünftig sind. ORIGINALITÄTSFAKTOR: Ein klein wenig größer als 500 mal hintereinander »Helau« zu rufen

MÖGLICNE FOLGESCHÄDEN: Bestätigt das Vorurteil, daß die Oeutschen Humoransätze gerne mit Vereinsmeierei zuschütten.

OAS PC-PLAYER-FAZIT: Karnevalshasser aller Länder, hütet Euch: Mainz bleibt Mainz wie es singt und nervt.

Hallo Amt!

Stellen Sie sich vor, es gibt eine Telefon-Reform, und keiner merkt's. Seit dem 1.1.1998 sind in der EU die Telekommunikationsmärkte per Gesetz liberalisiert. Jede staatliche Telfongesellschaft muß also andere Anbieter in ihre Netze lassen. Steigender Wettbewerb hat nach den Gesetzen der Marktwirtschaft sinkende Endverbraucherpreise zur Folge. Jedenfalls auf dem Papier.

Für den wackeren Onliner, der sich nun ein billigeres Surfen im Internet erhofft, bleibt so gut wie alles beim alten. Die meisten Konkurrenten der Telekom bieten nur Fernverbindungen an und mieten, wenn überhaupt, für Ortsgespräche die Leitungen der Telekom.

Vergessen scheinen Pläne wie Sonderrabatte für die fünf am häufigsten gewählten Telefonnummern - dabei wären Modembesitzer oft schon für eine einzige Nummer dankbar, nämlich die ihres Providers. Wohl gemerkt: Solche Rabatte, beziehungsweise einen monatlichen Fixbetrag für Ortsgespräche, gibt es bei den amerikanischen Ambietern schon lange, Die Long-Distance-Gesellschaft Sprint lieferte 1994 sogar denjenigen, die eine gewisse Einheitenzahl vertelefonierten, zwei Sierra-Spiele ihrer Wahl frei Haus.

Hierzulande ist der Kunde noch immer der Dumme. Die Umschaltgebühren, die dann entstehen, wenn jemand die Telefongesellschaften wechselt, werden in den USA in der Regel von den Gesellschaften selbst getragen. In Deutschland wollte die Telekom den Fahnenflüchtigen eine dubiose Summe von 95 Mark abknöpfen, sah dann aber aufgrund einer fehlenden Genehmigung erst einmal von dieser Aktion ab.

Die Frage bleibt: Für wen lohnt sich der Wechsel zu einem Telekom-Konkurrenten? Am meisten können Sie bei einem hohen Ferngesprächsaufkommen sparen. Ohne ein Helferlein wie »ttarif« (http://www.heise.de/ct/ttarif) der Kollegen von der c't verirren Sie sich jedoch sehr schnell im Tarifdschungel. Und da sich Online-Dienste wie ADL oder CompuServe ohnehin nahezu flächendeckend im Drtsnetz tummeln, bleibt für die Internet-Fans zur Zeit alles wie gehabt.

Trotzdem: Wir sehen uns online!

Roland Authorat



Roland Austinat

Die besten Search-Engines

- MotBot
- (http://www.hotbot.com) 2 Yahoo!
- (http://www.yahoo.de) Four 11

(http://www.four11.com)

HotBot, der neue Shooting Star von WIRED und Inktomi. ist der Redaktionsfavorit, wenn es um die Suche nach einem oder mehreren Stichwörtern geht. Im Nu landet ein Schwung von Wehseiten auf dem Monitor, die alle etwas



mit dem gesuchten Wort zu tun haben.

HotBot: Das Gemeinschaftsprojekt von WIRED und Inktomi ist die erste Wahl beim Suchen nach einem bestimmten Stichwort.

Yahoo! verfolgt eine andere Strategie. Hier katalogisieren Mitarbeiter eingehende Webseiten nach Inhalten, ählich wie in den gelben Seiten. Wollen Sie einen verschollenen Freund aufstöbern, ist Four 11 die erste Wahl.

im

Angespielt: Aliens Online bei GameStorm

<u>Alienjagd</u> Internet

Bald können Sie im Internet mit diesem 3D-Shooter auf Alien-Hatz gehen – oder die Seite wechseln und bei ausgefahrenen Mundwerkzeugen leckere Marines-Truppen jagen.

Seit November des letzten Jahres läuft die Beta-Phase des Action-Titels salliens Onlines beim Anbieter GameStorm. Dieser ist übrigens mit Kesmai verknüpft, eine der erfahrensten Firmen für Online-Spiele. Obwohl es sich hier um eine Testphase handelt, brauchen Sie dennoch einen Account bei GameStorm, der auf Kosten von 10 Dollar pro Monat kommt. Der erste Monat war bei Redaktionsschluß kostenlos. Haben Sie die Client-Software heruntergeladen (ein paar 100 KByte), muß noch das eigentliche Spiel auf Ihrer Festplatte gespeichert werden. Hier kommt ein Download von über 16 MByte auf Sie zu, der aber dank des fixen fip-Servers mit einem 28.8er-Modem nur eine Viertlestunde dauert. Sie erhalten auf Anforderung auch eine CD, die noch weitere Front-Ends (Spielsoftware) wie »Air Warrior« enthält.



Ein wichtiges Hilfsmittel der Marines: Der »Motion Tracker«, ein Bewegungsmelder, der Aktivitäten in näherer Umgebung anzeigt.

Haben Sie sich erfolgreich eingeloggt (http://www.game storm.com), steht die Entscheidung an, auf welcher Seite Sie antreten möchten. Maximal drei verschiedene Identitäten als Marine-Infanterist und eine als Alien stehen zur Ver-

fügung. Je nach

Martin Schnelle

Als alter Fan der Filme war ich einst von Acclaims - Alien Trilogya-Spiel ziemlich entäüsscht. Mit unerschütterlicher Hoffnung harre ich aller weiteren Produkte zum Thema, die da erscheinen. Auch wenn sich die Grafik bei Aliens Online auf dem Stand von ca. 1994 bewegt, habe ich doch zumindest eine schnelle Verbindung und außerdem reale Gegner und Mitsfreiter. Besonderen Spaß macht es, als Alien durch die Liftungsschächte zu streifen und sich auf ahnungslose Soldaten fallen zu lassen. Auf Seiten der Marines dagegen verbreitets ein schnell eine beklemmende Atmosphäre: Hinter jeder Ecke könnte eines dieser Biester lauern, aus der Entfernung hört man Feuer aus automaties erse Biester lauern, aus der Entfernung hört man Feuer aus automatienen Wäffen und die Schreie der Kameraden. Leider könnens einet her Maus nach oben und unten schauen, die Örtlichkeiten sind durch das recht kleine Fenster etwas unübersichtlich. Doch warten wir einfach ab, was sich bis zum endolütigen Release des Spieles noch tut.



Hilfe, ein Alien! Falls keine Online-Mitspieler verfügbar sind, laufen computergesteuerte Viecher durch die Gänge.

Sie können auch selbst einen Vertreter des garstigen Getiers übernehmen. Das Front-End sieht dadurch ebenfalls anders aus, das Spiel läuft durch einen

Rotfilter ab.



Erfolg erhält der Spieler »Service Points«, eine Art Erfahrungspunkte, die auch über Beförderungen entscheiden. Dazu müssen Sie allerdings Mitglied eines »Fire Teams« sein, das sich vor dem eigentlichen Spiel formieren muß. Bis zu vier Soldaten gehen hier gemeinsam in den Kampf, wobei jeder spezielle Fähigkeiten wie Erste Hilfe hat. Man kann zwar auch allein eine Arena betreten, aber es empfiehlt sich, auf Unterstützung zu warten. Sobald die Korporalsstreifen Ihre Uniform zieren, können Sie ein Team führen, mit den Sergeanl-Emblemen übernehmen Sie das Kommando in einem Gebiet – jeweils auf Wunsch.

Bei den Aliens soll es später ein ähnliches System geben, bestehend aus den anhänglichen Gesichtsklammerern, Kriegern und Königinnen. Letztere dürfen Sie momentan aber noch nicht spielen. Sie haben freie Wahl zwischen fünf verschiedenen Arenen: die aus dem Film »Alfens – die Rückkehr« bekannte Kolonie LV426B, Raumstation Zeta 4, ein Raumfrachter und jeweils ein agrikultureller oder Minen-Planet.

Die Außerirdischen benutzen als Waffen Zähne und Klauen, die Marines sind mit Sturmgewehren, Pistolen und Schrotflinten ausgerüßtet. Dazu gibt es noch Flammenwerfer und Maschinengewehre. Sehr nützlich ist der Bewegungsmelder, der alle Akti-

vitäten in einem gewissen Umkreis anzeigt. Als Alien kann man dafür alle Lebewesen auf der kleinen eingeblendeten Karte sehen, während Menschen dort nur Anzeigen für ihresgleichen bekommen. (mash)

Miss of Innis — ACTS

Hersteller: Kesmal/Mythic Entertainment
Generie 3D-Shooter
Fermin: 1. Quartal 1998

Anzahi der Hitspieler:
8 pro Seite und Arena (Internet)
Besonderheiften:
Basiert auf den Aliens-Kinofilmen;

Spieler können beide Seiten übernehmen; Vier-Mann-Kampfgruppen.

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Konto-Nummer

Sprechen Sie durch uns 480 000* Leser mit

einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 370 000 Leser* von

diziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei An-

zeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir

uns die Nichtveröffentlichung vor.

nehmen, erreichen Sie m	nit dieser Topkombi sogar	850 000* Kontak		
Mein Text:				
Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Bla	itt.			
In dieser Rubrik: Biete an Hardware Biete Spiele Biete an Software Verschiedenes Privat Gewerblich (werden m	Suche Hardware Suche Software G gekennzeichnet)	Topkombination:		
Meine Anzeige soll erscheinen in: privat PC Player DM 8,-* Topkombination PC Player + Power Play	gewerblich (zzgl. MwSt.) DM 12,* DM 20,*	1 Preis für 2 Objekte!!		
*Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)		So einfach geht's: College		
Ich zahle: □ per Scheck (liegt bei) □ per Bankeinzug:	Meine Adresse: Name, Vorname	Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Groß- buchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem		
Kontoinhaber (Name, Vorname)	Straße	Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein. Den ausgefüllten Coupon senden Sie an: WEKA Consumer Medien GmbH Kleinanzeigen DPC Player DP Ower Play		
Bankinstitut	PLZ, Ort Telefon-Nummer	Gruber Str. 46a, B55B6 Poing oder nutzen Sie unseren 24-Stunden-Faxservice: 0 B1 21/95-16 90		
BLZ	V	One of the case of		
	X	PS.: Selbstverständlich veroffentlichen wir keine Anzei- gen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die in-		

Datum / rechtsverbindliche Unter-

ren der Erziehungsberechtigte)

schrift (für Jugendliche unter 18 Jah-

Online-Update: Ultima Online

Aufr<u>uhr</u> in Br<u>itannia</u>

Ein Produkt, das neue Maßstäbe setzt: In »Ultima Online« gestalten die Spieler selber die Story und tummeln sich tausendfach in der Internet-Fantasywelt. Doch sechs Monate nach dem offiziellen Start gerät Origins innovatives Vorzeigeprojekt immer mehr ins Kreuzfeuer der Kritik.

ltima Online ist in der Tat ein komplexes Fantasy-Rollenspiel, an dem Tausende von Online-Helden gleichzeitig teilnehmen können. Leider hinkt die Realität den Ambitionen der Designer immer noch hinterher. Endlose Lag-Time, schäferhundgroße Löcher im Spielablauf und Updates bei jedem zweiten Einloggen werfen bei den zahlenden Kunden die Frage auf, ob sie ihr hart verdientes Bares für das Privileg, ein Betatester sein zu dürfen, gen Origin schieben. In der Tat spannen designspezifische und technische Mängel den Geduldsfaden bis an die Reißgrenze.

Top oder Flop?

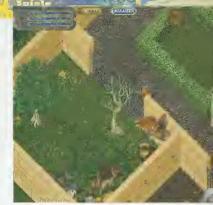
UO wird mit einer vielversprechenden Cut-Scene eröffnet, in der Sie erleben dürfen, wie das Juwel der Unsterblichkeit zersplittert. In jedem Fragment befindet sich eine perfekte Nachbildung von Sosaria, der Spielumgebung von Ultima Online. Dieser praktische Plot erklärt auch gleichzeitig, warum die gleiche Spielwelt über mehrere Server erreichbar ist. Charaktergenerierung ist denkbar einfach: Man wählt eine spezielle Charaktergruppe oder schafft einen Hybrid-Charakter. Kreieren Sie einen edlen Kämpfer/Zauberer, einen bösartigen Attentäter/Dieb oder einen fluchenden Fischer. Oder wie wär's mit einem bösartigen zaubernden Attentäter, der beim Fischen flucht? All dies ist möglich und allzuviel davon leider sinnlos. Wer will sich schon als Schneider oder Bäcker verdingen, wenn außerhalb der Stadttore das große Abenteuer lockt? Doch vorsicht: Sobald Sie die friedliche Idvlle und den Schutz einer Stadt hinter sich lassen, rammt Ihnen garantiert jemand ein Schwert in der Rücken.



An dieser Stelle, einem Paß nach Britannien, warten »Player Killer« besonders gern.







Im Zoo von Moon Glow lassen sich alle Kreaturen in UO gefahrlos begutachten.



So wie dieser Torso sehen von »Player Killern« geplünderte Leichen aus.

führung - ist nach wie vor das mit Abstand größte Problem. Dies wird besonders an Wochenenden und nach Feierabend deutlich. wenn die meisten Spieler von den Servern Gebrauch machen. Deutsche Spieler haben es aufgrund der Zeitverschiebung zumindest wochentags einfacher. Wenn die Amis gerade ihr Tagwerk beginnen, sitzen deutsche Spieler schon beim Abendessen. Natürlich arbeiten die Designer frenetisch an der Exterminierung der Bugs, dennoch scheint es, als würde jedes der beseitigte Krabbeltiere noch schnell einen Nachfolger hinterlassen. Die Kundendiensttelefone laufen heiß, und die UO-Webseite sieht aus wie das Beschwerdebuch der Telekom.

Kingdom of Germania?

Leider existiert immer noch kein eigenes deutsches Servernetz,

wodurch sich das Lag-Time-Problem noch verstärkt. Dies hängt auch teilweise vom jeweiligen Internet-Anbieter und dessen Netzwerk-Backbone-Struktur ab. Wie dem auch sei: Deutsche Spieler warten nach wie vor auf den Anschluß auf das britannische Königreich. Ultima Online ist nur spora-

Magieunbegabte müssen Inseln per Schiff aufsuchen.





Zum Ausloggen benutzen Sie am besten das »Travetler's Inn«, da Sie so sofort verschwinden.

disch im Versandhandel erhältlich und erfordert, nach Ablauf einer 30-tägigen kostenlosen Periode, den Besitz einer Kreditkarte. In Zukunft soll es allerdings möglich sein, eine virtuelle »Dau-

erkarte« in Form einer UO-spezifischen Zeitschrift zu erwerben, die eine CD mit Updates und einem speziellen Entschlüsse-



Das Schneiden ist ein einträgliches Handwerk

lungscode enthält. Dieser Code erlischt nach jeweils drei Monaten. Das

Magazin richtet sich in erster Linie an Anfänger und gibt wertvolle Tips zur Aufrüstung eines Spielcharakters und weist auf besondere Ereignisse im UO-Universum hin. Der Preis von knapp 30 Dollar für ein Viertelijahr entspricht dem normalen Monatspreis, den Sie ohnehin zahlen würden.

Seriöse Versandhändler und gutsortierte Softwareläden werden dieses Produkt sicher in ihr Sortiment aufnehmen. Anderenfalls bietet die Origin-Webseite eine – wiederum kreditkartenabhängige – Bestelloption. (Markus Krichel/mash)

Origin nimmt Stellung



Wes melnen die Entwickler zu den oben genannten Problemen? Wes tuit Origin um die Situation zu verbeesern? Im folgenden interview nimmt der Chefdesigner Star Long Stellung zu dan am häufigsten genannten Problemen.

PC PLAYER: Wieviele Personen arbeiten eigenttich zur Zeit an Ultima Online?

STAR LONE: Gie UO-Entwicklungsabteilung verfügt über 25 Mitarbeiter. Wir sind ständig mit dervbesserung des Spiels beschäftigt. Oaneben haben wir noch Game Masters und bieten Kundendienst via E-Mail und Telefon. Oas sind noch mal circa 30 Leute, und die freiwilligen Helter Innerhalb des Spiels sollten wir auch nicht übersehen.

PC PLAYER: Für wieviele Spieler betreibt ihr den Aufwand?

STAR: Fast 100 000 registrierte User. Unser bisheriger Rekord für die meisten Spieler, die zur gleichen Zeit im Spiel waren, liegt bei 12 000. Im Ourchschnitt haben wir etwa 7000 Spieler.

gen sind für die Zukuntt geplant? 51AR: Alles, was notwendig wird. Ultima Online ist eine Spielewelt, die sich ständig ändert. Und damit verändert sich auch die Balance des Spiels. Es ist eine schte Herausforderung, einen Mittelweg zu finden, der sich der Anzahl der Spieler anpaßt und sowohl Amfängern als auch Veteranen den giechen Spielspaß bietet. Stabilität und Lag-Time sind offensichtlied ein großes Problem, Ökonomisches Gleichgewicht, neue Kreaturen und Monster, das Kampfsystem und Player-Killer sind andere Aspekte, an denen wir arbeiten.

PC PLAYER: Könntest Ou ein biBchen konkreter werden?

STAR: Oas Lag-Time Problem ist schon wesentlich besser geworden. Wir haben zwei neue Server eingerichtet – es sind jetzt insgesamt zehn – und weitere werden folgen.

Player-Killer versuchen wir mit einem neuen System zu kontrollieren. Wenn ein Spieler böswillig zuviele andere Spieler killt, wird ein Kopfgeld ausgesetzt und sein Guthaben gepfändet. Spieler, die sich edel benehmen, können als Wächter fungieren. Ozau erhalten Sie einen speziellen Schild, den sogenannten Virtue-Guard. CELAYLIE Überrascht es Oich, daß in einem Ultima-Spiel soviele den Weg des Bösewichts wählen, obwohl das Leitmotiv für die bisherige Serie Güte, Ehre und Tugend waren?

STAR: Ja und nein. Im Alpha-Test waren die Spieler wesentlich net ter zueinander. Es gab ein Gefühl der Zusammengehörigkeit. Jetzt geht es ein wenig häfter zu. Viele dieser Auseinandersetzungen sind persönlicher Natur. Gilden, die sich bekriegen, oder Spieler, die sich gegenseitig nicht riechen können. Trotzdem sollte man nicht übersehen, daß ein Großteil der Spieler nach wie vor den Weg der Tugend vorzieht.

DE PLAYER. Das Player-Killer-Problem mag sicherlich auch damit zu tun haben, daß es nicht genug zu tun gibt. Viele UO-Spieler beklagen das Fehlen von Quests und echten Zielen, wie man sie von traditionellen Rollenspielen kennt.

STAR: Oas wird sich ebenfalls ändem. Wir haben gerade einen neuen Oesigner eingestellt, einen RPG-Spezialisten, dessen Aufgabe nur darin besteht, Quests und neue Aufgaben zu entwickeln. In diesem Bereich wird sich in naher Zukunft einiges tun.

PC LAYER UO war zu Beginn eigentlich als internationales Produkt ausgelegt. Wird es denn nun bald eine deutsche Version und eigene in Oeutschland installierte Server geben?

51AR: Qas Problem sind nach wie vor die hohen Telefonkosten in Europa, vor denen viele Spieler zurückschrecken. Solange es keine privaten Telefongesellschaften gibt, die Ähnliche Preise wie hier in den Staaten anbieten, ist das Online-Spielen einfach noch zu euer. Wir wollen nach wie vor Server in Oeutschland installieren und planen eine vollständige Lokaliseirung des Produkts.

sterung des Produkts.
Zur Zeit arbeiten wir an einem Programm, das die Benutzung neuer Fonts ermöglicht, damit Sonderzeichen wie Umlaute oder astatische Sprachen in der US-Version gezeigt werden können. Es spielen einfach zuwiele Faktoren mit. Qas ist eine Entscheidung, die in der Marketing-Abteilung getroffen werden muß.
TCTLYINE Hast Ou noch ein paar abschließende Worte an die deut-

schen UU-Spieter?

5TAR: Ja. Wir haben uns diesem Projekt mit Leib und Seele verschrieben, und es wird jeden Tag besser. Heutzutage sind die meisten Single-Player-Spiele mit Bugs übersät, daher muß man bei einem so komplexen Multiplayer-Spiel den einen oder anderen Rückschlag erwarten. Die Verbesserunsen, an denen wir arbeiten, werden

den Spielspaß erheblich erhöhen.

ich bitte um Geduld.

Actionspiel für Fortgeschrittene

Tanarus

Mit Online-Panzeraction steigt Sony Interactive ins Internet-Spielgeschäft ein. Welche Probleme dabei auftauchen, und was man alles falsch machen kann, lesen Sie hier.

ie Riege der am PC ziemlich seltenen Panzerspiele bekommt Zuwachs. Auf der Website http://www. tanarus.com laden Sie entweder das rund 16 Megabyte große Spielfile herunter, oder Sie kaufen sich die CD-Version von »Tanarus«, mit der Sie außerdem den ersten Monat kostenlos spielen können. Ansonsten müssen Sie für die ersten drei Monate sechs Dollar pro Monat bezahlen, danach zehn Dollar. Falls Sie sich nicht registrieren lassen, steht noch die Shareware-Variante zur Ver-

fügung, die stark eingeschränkt ist. So dürfen Sie sich in lediglich zwei Arenen einloggen, außerdem gibt es nur einen Panzer. Sind Sie Mitglied, wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, in welchem mehrere Städte darauf warten, von zerstörungswütigen Tankfahrern be- und wieder entvölkert zu werden. Dies tun Sie mit fünf Kettenfahrzeugen, die von der Kompaktklasse »schnell, leicht gepanzert, leicht bewaffnet« bis hin zu langsamen, dafür aber um so stärkeren Ungetümen reichen. Vor der Schlacht suchen Sie sich noch die passende Bewaffnung aus, die unterschiedliche Sorten Kanonen, Energiegeschütze und Raketenwerfer umfaßt. Wichtig ist dabei, auf den Ladezustand der Batterie zu



▲ Transparenzeffekte werten die Explosionen auf, außerdem sind so hochgefahrene Schilde gut zu sehen. (3Dfx)

◀ Im Vollbildmodus sind die wichtigsten Daten noch zu sehen. (Software-Rendering)

achten. Jeder Laserschuß kostet Energie, ebenso das Herumfahren. In der Nähe der eigenen Basis laden Sie Ihren Stromvorrat wieder auf, andernfalls bewegt sich der Panzer nur noch mit 30 Prozent der Höchstgeschwindigkeit und ist somit ein willkommenes 7iel.

Die Arenen bestehen aus Häusern, Rampen und Straßen, in denen aus mehreren Spielmodi gewählt wird. Neben dem Deathmatch dürfen Sie auch Team gegen Team oder gegen einen einzelnen Duellanten antreten. Wenn Sie die Kampfschauplätze nicht mögen, konstruieren Sie mit dem mitgelieferten Missions-Editor einfach selbst welche. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick,

die Maus wird unverständlicherweise nicht unterstützt. Mit einer 3Dfx-Karte erhalten Sie schönere Explosionen, viel hübscher wird die triste und sich snät. aufbauende Grafik dadurch aber nicht. (mash)



Wand- und Bodentexturen wirken eher langweilig. (3Dfx)

Martin Schnelle

Hier wurde Potential verschenkt: Tanarus erinnert

* Viele Ausrüstungsteile

etwas an den alten Battlezone-Automaten von 1980, doch der Funke will nicht überspringen. Das liegt weniger an der mäßigen Grafik, die durch Direct3D-Unterstützung kaum aufgewertet wird. Vielmehr wurde die Steuerung ziemlich verkorkst. Spiele wie Heavy Gear zeigen, wie man Körper und Torso (in diesem Fall: Fahrgestell und Turm) perfekt mit Maus und Keyboard kontrollieren kann. Eine Mausunterstützung suchen Sie hier aber vergeblich. Dazu müssen Sie sich eine Unzahl von Tastaturbefehlen merken, die in der Hitze des Gefechts für manche Fehlbedienung sorgt.

Oarüberhinaus mußten wir in der Testohase fast täglich neue Patch-Downloads hinnehmen, die teilweise trotz guter Verbindung eine knappe Stunde dauerten. Auch im Spiel selbst sind mehrsekündige »Hänger« an der Tagesordnung, wodurch Sie trotz einer hervorragenden Ausgangsposition häufig zusammengeschossen werden.

Auf der Haben-Seite stehen dafür die vielen Möglichkeiten, den Panzer etwa mit Waffen oder Unsichtbarkeitsschilden auszurüsten. Sony Interactive veranstaltet zudem viele Wettbewerbe und prämiert beisnielsweise den schönsten von User-Hand ausgetüftelten Auftrag.

Mäßige Grafik

Oft Hänger im Spielablauf

🗐 Überkomplizierte Bedienung Hersteller: Sony Interactive 3D-Karten: Direct 3D Testversion: Importversion 1.0.2 Hardware, minimum; 8etriebssystem: Windows 95 Pentium/120, 16 MByte RAM, 28.8-Modem Sprache: Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 33.6-Modem, Multi-Player: maximal 32 pro Arena Ca.-Preis: 100 Mark (Box-Version) 3D-Karte Grafik: 50 11111 40 1111 Sound: Einstiea: 30 Komplexität: 60 Multi-Player: 60 Steuerung: 20 III Spielspaß:

204

das **ohr** am puls der zeit

























Jeden Monat n<u>eu!</u> musikexpress



Online Dien Jahres!



Rasanter

Keine Datenstaus, keine
Wartezeiten, mehr Speed –
dank neuer Netzstruktur! Jetzt
bis zu 33.600 bit/s flächendeckend!
Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So
macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!



Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundeswelte Einwahl zum Citytarif. Schon ab S Pf. pro Minute bei nur 8, - DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!



Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!



Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!

Agort. Addresses. Temperature. Learning

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!



500500000 2

$\mathbf{T} \cdot \cdot \mathbf{Online}$

Gratis!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft CD



Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- 10,- DM Freieinheiten!
- 10 Tage keine Grundgebühr!
- 50,- DM Anmeldeentaelt gespart!



Die T-Online-Software 2.0x. mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!



É

(3

1&1 Direkt GmbH Elgendorfer Str. 57 S6410 Montabaur



Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung

Für alle, die jetzt einsteigen wollen. aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online!

Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis zu 115.200 bit/s.

Mit Kommunikationssoftware ballOON: Damit wird Ihr PC zum Kommunikationstalent: Faxe senden und empfangen mit bis zu 14,000 bit/s, Anrufbeantwor terfunktion (über Soundkarte), Mailbox- und Terminalfunktion und vieles mehr, Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: CD-ROM-Laufwerk Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM

Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder hoher O5/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28 oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Bestellcoupon

T - Online

ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700). Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das

☐ Skyconnect 33.600 für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9025) ☐ Skyconnect 33.600 inklusive ballOON für nur 129,- DM (Best.-Nr. 8717)

Den Rechnungsbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

int beigefügtem Scheck

in per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

_					
Name	Vonnamp	Firma	dbatte Ansc	rechnariner	acoeheo)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

Trielon-Nr (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhabes sein)

Außerdem wunsche ich den regelmäßigen Bezug der Zertschrift "coml T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

« you wan par vomat unter durchstecken, Jalis nicht gewüsscht! Wich beauffrage und eschmächtige die 18 Direkt GmBH, mit dem Zugang zu Förline zu verschaften. Meine Zugangskennung und mein personitient wird vom der Schreibstmoollich gerichten. Die Verleibsgewördung erfolge nicht des Allgemeinen Geschäftsbedingung sowie den Preußlate der Duscher Leidem Dräfte Sevice GmBH. An Kosten entstehen mit aufgrund der Nachtellen Preißlicht ennerfül die "Die Mit die Zugangsberichtigung sowie des jeweils anfalle einde Verbindungssentigt. Das übliche Annebdentiget vom 50, – 0M entföllt. Die Zugangsbereitigt.



Spiel, Spaß, Spannung - erleben Sie die ultimative Aprilscherz-Website, und entspannen Sie sich anschließend bei einer Runde »You don't know Jack«.

Wer bitte ist Jack?

Sie kennen ihn noch aus dem Testteil unserer letzten Ausgabe: Jack, den fröhlich-neurotischen Moderator von »You don't know Jack«. Das flotte Ratespiel gibt es in den USA schon seit geraumer Zeit auch im Internet - warum nicht einmal ein Spielchen wagen? Wenn Sie des Englischen mächtig und ein Fan der amerikanischen TV- und Kinoszene sind, laden Sie sich die kosteniose »You don't know Jack - The Netshow« herunter. Das Programmist nur knapp zweieinhalb MBytes groß, alle Fragen, Melodien und weitere Gimmicks kommen live über die Internet-Verbindung. Und das gar nicht mal langsam: Schon mit einem 28.8er-Modem flutschen Jacks Kommentare zügig durch die Leitung. Pro Runde müssen Sie eine Handvoll Werbespots über sich ergehen lassen, dafür ist das Spiel kostenlos. Außerdem ist der Lerneffekt immens: Was Sie hier erfahren, wird in deutschen Schulen nur höchst selten gelehrt. Echte Freaks versuchen sich an einer besonderen Sport-Variante der Online-Show, Siesollten dafür

Die amerikanische Internet-Version CATEGORIES Roland von You don't know Jack steht mit den "The Rules." the Secuel verrückten Themengebieten der deutschen Fassung in nichts Burn, Baby, Burn! Internal nach.

aber alle Eigenheiten von Foot- und sonstigen Bällen wie Ihre Westentasche kennen.

http://www.berzerk.com

Lirpa, Ilrpai

brieren den jährlichen Verulkungstag in diesem Heft mit einem eigenen Preisrätsel, doch das muß es noch nicht gewesen sein. Wollen Sie einen Bekannten mit seinem Namen in einer CNN-Titelzeile verblüffen, steuern Sie am besten noch heute »Aprilfools.com« an. Hier können Sie den Namen Ihres Opfers in eine Reihe von Juxmeldungen einsetzen. Anschließend schreibt der Server dem ahnungslosen Kollegen eine E-Mail, in der er auf die verblüffende Tatsache hingewiesen wird. Von Heinrich Lenhardt als Coach für Tiger Woods bis zu Henrik Fisch als neuem Darsteller in Terminator 3 - da bleibt kein Auge trocken. Wenn das noch nicht genug ist, lassen Sie eine Lotteriegewinn-Mail vom Stapel oder schicken gegen geringes Entgeld eine reale Postkarte aus einem weitentfernten Urlaubsort, ohne iemals dort gewesen zu sein.http://www.aprilfools.com



Udo Hoffmann als Sparringpartner von Martina Hingis - Wunsch oder Wahrheit?

Album '97

Wenn sich zum Jahreswechsel die TV-Sender mit mehr oder minder guten Jahresrückblicken überbieten, können Sie natürlich alle sozialen Kontakte abbrechen, den Videorecorder programmieren und so alle Sendungen abfangen. Haben Sie einen Internetzugang, lehnen Sie sich auch noch 1998 gemütlich im Stuhl zurück und tippen lässig die unten aufgeführte URL ein. Die bringt Sie auf die »1997 Year in Review«-Seiten von CNN und Pathfinder, auf denen nicht nur Standard-Kategorien wie Show Business, Weltnachrichten oder Wirtschaft lagern, Darüber hinaus gibt es beispielsweise eine Rückschau auf die wichtigsten Inter-

> Oooh, sind die süß; Mit der Homepage von Calvin & Hobbes ist Ihnen hochwertiger Cartoon-Humor und die Gunst der Freundin sicher.



Der etwas andere Jahresrückblick: Sie können auf den Seiten von CNN und Pathfinder sogar Ihre Kommentare zu den Top-10-Listen abgeben.

net-Entwicklungen des letzten Jahres oder eine Liste von Themen, die 1998 für Schlagzeilen sorgen könnten. Der einzige Haken: Alle Texte sind auf Englisch und teilweise etwas US-zentrisch. Die zehn Firmenchefs, die in der Abteilung Wirtschaft herumlungern, stammen alle aus den Vereinigten Staaten.

http://cnn.com/SPECIALS/1997/year.ender/

Zwei kleine Stroiche

Auch wenn Bill Watterson keine »Calvin & Hobbes«-Cartoons mehr zeichnet - im Internet können sich Fans des kessen Drefkäsehochs und seines gestreiften Plüschtigers täglich eine neue Dosis anschauen. Zwar handelt es sich um elf Jahre alte Strips, doch sie haben deswegen nichts von ihrem Witz eingebüßt. Chefzeichner Bill plaudert auf den Seiten höchstpersönlich aus dem Nähkästchen; beispielsweise, woher die beiden Helden ihre Namen haben. Dazu gibt es ein Nachrichtenbrett für Verehrer des dynamischen Duos, Links zu Fanseiten und vieles andere mehr. Natürlich dürfen Sie auch Bücher, Originalzeichnungen und ähnliche Devotionalien ordern. http://www.calvinandhobbes.com/



Digitale Domane

Ein Freund von mir hat sich einen ISDN-Adapter gekauft. Seitdem liegt er mir damit in den Ohren, wie langsam mein altes Analog-Modem doch sei. Ich dachte bisher, die Übertragungsgeschwindigkeit von 33,6 Kbps wäre ausreichend.

Laden Sie tägliche mehrere MByte aus dem Internet herunter oder übertragen Sie große Datenberge per Direktverbindung? Besitzen Sie in Ihrer Wohnung bereits einen ISDN-Anschluß? Dann würden wir in der Tat zu einem blitzschnellen ISDN-Adapter raten. Bei uns hat sich eine Hybridlösung, die auch wie ein ganz normales Analogmodem betrieben werden kann, bestens bewährt. Wenn Sie hingegen nur E-Mail lesen und schreiben oder ab und an ein Online-Spielchen wagen. nutzt Ihnen der Flitzer nur wenig: Die übertragene Datenmenge ist bewußt so gering gehalten, daß auch Eigentümer einer langsameren Datenschleuder noch nicht in den Sparstrumpf greifen müssen. Ein Modem mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 33,6 Kbps reicht hier noch völlig aus. Außerdem gilt: Jedes Modem kann die Bits und Bytes nur so schnell an den PC weiterleiten, wie es dieser auch empfängt. Schickt ein überlaufener Server diese nur im Schneckentempo weiter, hilft Ihnen auch das schnellste ISDN-Gerät nichts.



Das Elsa ISDN TL V.34 ist ein Hybridgerät: Es arbeitet sowohl im ISDN- als auch in einem analogen Modem-Modus.

Der kleine DFÜ-Laden

Ich stehe kurz vor dem Nervenzusammenbruch: Was ich auch tue, Windows 95 speichert meine Einstellungen im DFÜ-Netzwerk nicht. Immer, wenn ich mich mit meinem Provider verbinden will, muß ich meinen Namen und das Paßwort mühsam



von Hand eingeben. Vor einer Woche hat es aber noch geklappt,

Willkommen im Club – dieses Problem macht auch uns in der Redaktion in schöner Regelmäßigkeit zu schaffen. Dabei gibt es extra das »Kennwort speichern«Feld. Doch was tun, wenn dieses in grau gehüllt ist und gar nicht angeklickt werden kann? Drei Dinge müssen erfüllt sein, damit Ihre Daten überhaupt gespeichert werden:

- Ein Netzwerk-Client muß über die Netzwerk-Abteilung der Systemsteuerung installiert worden sein. Normalerweise ist das Microsofts Client für Microsoft-oder Novell-Netzwerke. Alternativ aktivieren Sie in Systemsteuerung-Kennwörter unter »Benutzerprofile« den zweiten Auswahlpunkt »Beim Anwählen werden die individuellen Einstellungen des Benutzers wiederhergestellt.«
- 2. Sie dürfen beim ersten Windows-Start die Frage nach einem Kennwort nicht mit der Escape-Taste überspringen. Anderenfalls nimmt Windows an, daß Sie die Paßwörter immer selbst eingeben wollen. Geben Sie statt dessen Ihren Namen und ein eventuelles Paßwort ein. Diese erscheinen später im DFÜ-Einwahlbüldschirm und können durch die Online-Angaben ersetzt werden.
- Bevor Sie sich nicht einmal erfolgreich mit beispielsweise Ihrem Provider verbunden haben, merkt sich das DFÜ-Netzwerk Ihre Angaben generell nicht.

Es hakt noch immer? Keine Angst. Windows 95 speichert alle Paßwörter verschlüsselt in einer Datei im Windows-Verzeichnis. Sie endet auf », PWL« (für Paßwortliste), davor stehen die ersten acht Buchstaben Ihres Anmeldenamens, also beispielsweise »ROLANDAU, PWL«. Ist diese Datei fehlerhaft, kann es zu DFD-Trubel kommen. Schließen Sie daher alle Anwendungen bis auf den Explorer, und löschen Sie die Datei. Statten Sie Windows neu und geben erneut Namen und Paßwort ein.

Muckt das DFÜ-Netzwerk noch immer, suchen nach der Datei »RNA.PWL«, löschen auch diese wie zuvor beschrieben und booten neu.

Sollten alle Maßnahmen fehlschlagen, hilft nur noch die Radikalkur: Deinstallieren Sie das DFÜ-Netzwerk über den Eintrag »Software-Windows-Setup« in der Systemsteuerung, löschen Sie die beiden PWI-Dateien, und installieren Sie nach einem Neustart alle Komponenten wie oben beschrieben neu. (ra)



Wunsch und Wirklichkeit: Wir sagen Ihnen, wie Ihre Angaben dauerhaft im DFÜ-Netzwerk erscheinen.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an: WEKA Consumer Medien GmbH

Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail: ttoPCP@aol.com

Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



Sie wollen ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu aligemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich aut dem Postweg an die

WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Posttach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

No Hype

Erstmal nachträglich alles Gute zum Sjährigen Jubiläum. Ihr seid für mich die kompetentesten Spieletester, und bisher konnte ich Eurer Meinung immer vertrauen. Besonders gut in der letzten Ausgabe haben mir Bericht und Einstellung zum »Spiele-Hype« (PC Player Z/98) gefallen. Ihr seid damit die einzige mir bekannte Zeitschrift, die diesen Trend nicht unterstützt. Trotzdem verstehe ich dann nicht, warum Ihr zu manchen Spielen schon vor einem Test Specials druckt, ohne zu wissen, ob das Spiel nun gut wird oder nicht. Das könntet Ihr Euch meiner Meinung nach sparen und diese Energie lieber in einen größeren Test des betrefneden Spieles stocken.

Früher hattet Ihr auch Berichte wie »Adventures von gestern bis heutex. So etwas wünsche ich mir mehr, zum Beispiel könntet Ihr auch über die Entwicklung einer bestimmten Spielefirma (wie LucasArts) mal was schreiben. (Thomas Widra)

Danke für das Lob. Die konkrete Anregung zu etwas tieferschürfenden Schwerpunktberichten haben wir inzwischen aufgenommen. In jeder PC Player gibt es jetzt einen intensiven Artikel zu einem bestimmten Genre. Diesen Monat nehmen wir uns zum Beispiel die Runden-Strategiespiele ausführlich vor.

Schotten über Riva

In Sachen 3D-Karten habt Ihr Euch ja inzwischen ein paar dicke Scheuklappen zugelegt – außer 3Dfx scheint es keine weiteren Karten zu geben. Daß inzwischen von Spie-



»Ziemlich betagt, grummel«: Die Anti-Voodoo-Lobby schreibt zurück.

le-Herstellern massiv auf Direct3D gesetzt wird und der ziemlich betagte Voodoo-Chip gegen solch fortschrittliche Konkurrenten wie etwa NVidias Riva128 ein ziemlich verkümmertes Bild abgibt, scheint da nebenächlich. Daß 3D-

Tests jetzt nur noch mit Voodoo- bzw. Voodoo- Rush-Karten durchgeführt werden (PC Player 2/98) und der (doch ziemlich umstrittene) Voodoo-II-Chipsatz von Euch unverhältnismäßig hochez pusht wird, rundet das Bild dann ab. Schreibt endlich wieder objektiv! (Thilo Fromm) Irgendwo auf der Welt gibt es immer eine Grafikkarte, die mit irgendeinem Benchmark besserabschneidet als die von uns empfolklenen Modelle. Aber genau diese Art von akademischen Labortest wollen wir vermeiden; uns interessiert die Spielerpraxis. Und da sieht der Ist-Zustand nun einmalso aus, daß für den Voodoo-Chipsatz mit Abstand der breiteste Support gewährt wird.

Wer hier und heute vor der Kaufentscheidung in Sachen 30-Beschleuniger steht, der will auf Nummer sicher gehen. Sollen wir da unseren Lesem wirklich eine exotischere Karte empfehlen, die kaum direkt unterstützt wird und deshalb meistens auf den Umweg Direct3D angewiesen ist? 3Dfx ist dermaßen stark als Quasi-Standard etabliert, daß man sich als Spieler keine Sorgen um den Softwarenachschub machen muß. Und die Beschleunigerleistung ist ja auch nicht von Pappe.

Unter diesen Eindrücken haben wir uns für ein klares Statement »pro 3Dfx« entschlossen, weil das für Neukäufer einfach die sicherste Wahl ist. Das sonst in Hardwaretests so beliebte »Im Prinzip sind alle Modelle toll, entscheiden Sie selber, was Sie kaufen sollen«-Rumgeeier wollen wir uns in PC Player dann doch lieber ersparen.

Apropos Dbjektivität: Warum ist der Riva 12B ein wfortschrittlicher Konkurrent«, der Voodoo 2 aber »unverhältnismäßig hochgepusht«? Spüre ich da einen neuen Hardware-Glaubenskrieg auf ums zurollen?



Schneuzfest in Texas: Freudentränen durch Wing Commander Prophecy!

Geflutscht und gerührt

Meine persönlicher Platin Player geht in diesem Jahr an eine Software- und eine Hardwarefirmat. Origin für »Wing Commander Prophecy« und 3Dfx für den Voodoo-Chipsatz. Was ich da auf meinem alten 120-Mhz-Pentium über den Bildschirm flutschen sehe, treibt mir die Freudentränen in die Augen und läßt mich an alte C64-Tage zurückdenken, als es für fähige Programmierer noch als Herausforderung galt, aus dem alten »Brotkasten« das Letzter zauszuholen. (Michael Schmitz)

Sagen wir ja auch: 3D-Beschleuniger sind das derzeit effektivste Spiele-Doping, das man seinem PC gönnen kann.

Lost in Space

Zunächst mal vielen Dank für den Vergleichstest der 3Dfx-Karten in Heft 2/98. Kam gerade rechtzeitig und hat mich in meiner Kaufentscheidung sehr beeinflußt. Leider (ich hatte es befürchtet) blieb der Starkiller-Comic in der Jubiläumsausgabe ja öffender

210 PC PLAYER 4/98

bar eine einmalige Ausnahme ... Schnüff! Könnt Ihr den nicht irgendwie reaktivieren? Ich war schon zu Power-Play-Zeiten ein absoluter und herzenstreuer Fan der Mannschaft um Trantor & Co! Gibt's eigentlich einen Sammelband mit den kompletten Abenteuern? (Gunnar Schuster)

Die in Leder gebundenen gesammelten Werke von Starkiller sind leider noch nicht erschienen. Zeichner Rolf Boyke wartet noch auf potente Verleger, die ihm mit einem Geldkoffer mal besuchen wollen. Mit Humor ist das ja immer so eine Sache: Wir hatten damals Starkiller wegen Ideenmangel ims Holodeck befördert und würden ihn erst dann wieder herausholen, wenn uns würdige Gags in ausreichenden Mengen einfielen.

Bitte einsteigen

Mit der Ausgabe 1/98 habt Ihr endlich wieder Euer Bewertungssystem auf das 100er-Schema umgestellt. Damit kann man meiner Meinung nach viel differenzierter bewerten als mit fünf Sternen. Auch die sechs Untereinteilungen sind sehr sinnvoll. Die Sparte »Einstieg« ist eine praktische Neuerung, da es für den Spielspaß nicht unerheblich ist, wie lange ich mich einarbeiten muß, wenn ich zum Beispiel nur ein Spiel für zwisschendurch suche (so werde ich mir nach Eurem Test von »I-War« dieses Spiel nicht kaufen, aufgrund des schwierigen Einstiegs). Die Angabe für die Unterstützung von 3D Grafikkarten und das benötigte Hardware-Minimum zeigt mir auf einem Bick, ob meine Hardware noch ausreicht. Klasse, daß Ihr das wieder in den Bewertungskasten mit aufgenommen habt. Eventuell könnte auch die Unterstützung von Force-Feedback-Funktionen in den Bewertungskasten mit eingebaut werden.

Zu den einzelnen Tests sind Vergleichskästen mit den Referenzspielen der Sparte (etwa 3D-Shooter) eine gute Hilfe zum Einschätzen des Programms, da ich sie mit meinen Lieblingsspielen vergleichen kann. Ich finde es gut, daß diese lang vernachlässigten Vergleiche wieder bei vielen Testberichten dabei sind. Ich würde mir für die Zukunft einen Vergleichstest für Soundkarten und für Pentium-II-Systeme wünschen. Macht weiter so, jetzt geht's wieder aufwärts. (Robert Aichner)

Danke für eine mit so viel positiven Energien gefüllte E-Mail. Das wärmt die dankbaren Redakteursseelen in klammen Poinger Frostnächten. Zu I-War will tich eigentlich gar nichts mehr sagen, da mir sonst wieder ein Pressesprecher in den Ohren liegt, der das Ding natürlich viel höher bewertet hätte, weil es ja soon komplex st. Zugänglichkeit und Spielwitz gehören aber zu den Tugenden, die wir durchaus zu schätzen und zu berücksichtigen wissen.

Sensible Monster

Vorab möchte ich sagen, daß die PC Player scheinbar wieder auf dem Wege der Besserung ist. Nach ein paar Monaten Abstinenz tut es wieder gut, ein »Erwachsenenmagazin« zu lesen. Die Kleinkindermentaltiät mancher Magazine nervt gewaltig.

Die Angabe, daß in der Spielebranche viel abläuft und deswegen die PC-Player-Redakteure extrem wechseln ... na, wenn Ihr meint.



Wir führen ein umfangreiches Angebot an
CD-ROM und VHSVideos. Fordern Sie
doch einfach unseren
Prospekt an:

a kostenios
o unverbindlich
o diskret

Axel Kremer Software Hymgasse 13d, 41460 Neuss el: 02131-911317 Fax: 911318

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Miro Media TV Karte für WIN 95 Preis nach Vereinbarung Tel. 07 11/6 40 33 46

Biete Software

Die Chance für alle ... Wir verkaufen für Sie Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Kansalenspiele Testen Sie uns: Kastenlase Infoliste unter 0 63 21/1 33 61

MAGIC - Camputer & Spiele Breitenfeldstr. 40 -91126 Schwabach 1el: 09 11/6 32 02 41 Fax 09 11/6 32 78 95 Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kastenlas! Jetzt nach günstiger durch Versand auf Rechnung @

Verkaufe PC und AMIGA Spiele z.B. F1 Manager 96, The last Express, und mehr. Preisliste ist kastenlas. Meine Adresse: Maria Sips, Feldstrasse 24, 06526 Sangerhausen

Verkaufe Lands af Lore II 50,-Blade Runner 50,-; WC Ptrapheev 50,-; Age of Empires 50,-; Diabla + Dungeon Keeper Dato jew, 20,-; Demanward 50,-; Blood Omen 50,-; Tamb Raider 2 50,-; Tel: 0 22 75/64 43 bitte nur zwischen 16 + 18 Uhr

PC-Spiele zu Tappreisen. Oldies + Hits ab 10,-. Preisliste per Tel + Fax: 0 56 51/4 09 03, Auch Tausch mäglich. Suche auch Musik-Studio-Programm für PC.

Biete Spiele

Computerspiele An- und Verkauf Wir nehmen neue und alte Titel! ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Cam Illusion, Beethavenstr.57, Hamburg, 0 40/22 46 33 {15-20 Uhr}

Spiele für PC CDROM zu Tap Preisen, Preisliste kastenlas bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Fax: 0 68 34/5 57 66 T-Online: "H&M#

Gebr. PC Originale Versand + N. N. Flugsimulator 6.0/WIN 95 Di. V. 50. DM, FSK Upgrade 50,- DM, Nacdrid 30.- DM, Hang Kong 30,- DM, Karibik 30,- DM, Flight Shap 50,- DM, Scanery Designer 50,-Ab 16.00 Uhr 0 28 22/5 24 15

Verkaufe PC-Spiele für 25 DM! Liste unter Fax 0 60 22/7 11 64 od. Mail:

dan-quichatte@t-anline.de

Verschiedenes

Bann Fluch D-Sat 0 61 32/79 83 23

Erwischt! Du suchst Rallenspielbücher? Günstige Preise? Ruf bei TheRack an! Kastenlas Infas unter 05 61/7 39 05 53 ader www.delphi.de/TheRack anfordern.

Prafi-Spielepragrammierer! Ermäglichen Sie Ihren Usern natürlichsprachliche Tostatureingaben bzw. Dialoge mittels neuartiger KI-Softwore (DLL) Fax: 02 34/58 37 58

Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 201



Das Heft im Heft (Player's Guide) ist eine alte, aber sehr gute Idee, danke! Die PC-Player-Gruft ist auch eine nette Beigabe, ich lese

recht gerne ältere Ausgaben und muß immer lachen (Hardware-Anforderungen!).

Besonders out gefällt das Special »Spiele-Hype und Wirklichkeit«. Ich will mehr! Einmal halbiährlich, das wäre fein, Mit mehr Lesermeinungen!

Zum eigentlichen Grund meiner Mail: der 3Dfx-Test. Ich kann der Monster-Einstufung nicht ganz folgen. Die angehängte Ansicht »schließlich laufen auf meinem PC nicht nur Spiele, sondern es werden auch Texte darauf geschrieben und Web-Seiten besurft«, scheint den Monsterbesitzer als spielenden Dumpfbatz darstellen zu wollen. Danke nochmals. Aber im Ernst, die Ausgabequalität ist auf meinen Rechner (mit Elsa Winner) astrein und scharf. (Jörg Moser)

Bitte nicht so sensibel sein: Wenn der Köglmayr »Ich mache auch noch das und das« schreibt, schließt er damit den Rest der Welt nicht aus. Ganz im Gegenteil; er tippt seine Kommentare ja bewußt aus der Sicht des »normalen Intensiv-Users« und ist damit zum Identifizieren freigegeben.

Das Monster-Mysterium haben wir inzwischen aufgeklärt: Unser Testmuster hatte ein veraltetes Verbindungskabel. Diamond reichte mittlerweile ein aktuelles Modell nach und bekam dafür auch eine faire Wertungsnachbesserung in Ausgabe 3/98.

Unüberschaubare Dimensionen

5 Jahre PC Player: Herzlichen Glückwunsch - und ich bin seit Anfang an dabei. Macht weiter so, und ich werde Euch auch in den nächsten Jahren die Treue halten. Vor allem habe ich mich sehr darüber gefreut, daß Ihr nunmehr zum alten Wertungssystem zurückgekehrt seit, denn diese Sterne waren doch ziemlich nervig und nichtssagend.

Nur habe ich im Moment ein kleines Problem: Wohin nur mit den PC-Player-CDs des Jahres 1998? Ich vermisse Euren tollen CD-Collector. Wird es auch in diesem Jahr wieder einen geben, oder sind die Produktionskosten in unüberschaubare Dimensionen aeklettert? (Holger Stephanski)

Unüberschaubar sind die Produktionskosten nicht gerade, aber hoch genug, um eine regelmäßige Wiederkehr des CD-Collectors zu verhindern. Wir haben uns in den letzten Monaten auf Ausstattungsverbesserungen wie Tips-Beiheft oder Klebebindung konzentriert. Aber wenn jetzt Millionen von Mails kommen, können wir sicher mit unserem Boß über ein Collector-Comeback reden.

Rollenspleier rühren sich

Hallo PC-Player-Team, wie üblich erstmal Lob für die beste und professionellste deutsche Spiele-Zeitschrift. Die Rückkehr zum 100er-System wurde wohl von den meisten positiv aufgenommen. Der Grund dieses Schreibens ist das allseits angesprochene Rollenspiel-Comeback. Ich selber sehne mich ja nach einem schönen Fantasy-RPG mit Tiefgang und wenig Actionelementen. Viele Rollenspiele haben uns ja 1997 beglückt - oder soll man sagen enttäuscht: »Lands of Lore 2« (zu langweilig und zusammengestöpselt), »Fallout« (kein Fantasy), »Legacy of Kain« (unspielbar langweilig), »Hexen 2« (eigentlich kein RPG) & Ultima Online (keine Handlung und zu teuer in Deutschland). Und nun warten alle auf »Might & Magic 6«, »Baldur's Gate«, »Ultima 9«, »Wizardry 8«, »Dark Project«, »Return to Krondor«, etc. Wie wäre es mit einem RPG-Special, wo Ihr eventuell im Vorfeld die Spreu schon vom Weizen trennen könnt? (Sia Manzari)

Im Vorfeld trennt es sich immer schlecht: solange ein Spiel nicht fertig ist, können wir's schwerlich beurteilen. Die Aufbruchstimmung im Rollenspiel-Genre haben auch unsere Barden, Amazonen und Magier in der Redaktion vernommen. Ein Special zu diesem Thema sei Ihnen für die nähere Zukunft versprochen. Fallout nur wegen »kein Fantasy« zu verschmähen, halten wir aber für einen echten Fehler!

Ich tausche nicht!

Zur Abwechslung mal ein Leserbrief von einem Dldie, der seinem Sohn ein PC-Player-Abo geschenkt hat und ständig mit ihm Tauziehen um -zig MByte Festplattenplatz für Spielegiganten und »ernsthafte« Anwendungen veranstalten muß. Bis er seinen eigenen PC hat und wilde Installationsorgien sein Problem sind, vergeht noch etwas Zeit.

Aber daß ich meine Victory (2D+3D) gegen zwei Grafikkarten tauschen soll, geht doch wohl etwas zu weit. Was soll der 3Dfx-Artikel im Heft 2/98 eigentlich? Daß die alten Voodoo-Karten exzellente 3D-Grafik in rasanter Geschwindigkeit auf den Bildschirm zaubern und deshalb von vielen Spieleherstellern mit einem Extrapatch belohnt werden, ist doch noch lange kein Grund, die guten alten (Karten-)Zeiten hochleben zu lassen und die Augen vor dem deutlichen Wandel auf dem Grafikkartenmarkt zu verschließen! (Harald Unger)

Wir sind ja keinem böse, der mit seiner bestehenden Beschleunigerkarte zufrieden ist und sie nicht rauswirft. Der 3Dfx-Artikel

war in erster Linie als Kaufberatung für Spieler gedacht, die angesichts der Spieleentwicklung erstmals mit der Anschaffung einer solchen Beschleuniger-Hardware liebäugeln. Gerade weil auf dem 3D-Kartenmarkt noch sehr viel passiert und gelegentliche Upgrades Sinn machen können, sind wir in der Redaktion Fans der Lösung »separate 2D- und 3D-Karten« geworden.

SCHREIBEN SIE UNS Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist wieserPCP@ani com-(ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse WEKA Consumer Medien GmbH Redaktion PC Player Gruberstr, 46a 85586 Poing Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich

die Redaktion Kürzungen vor.

212 PC PLAYER 4/98

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Information	206/207	
Acclaim Entertainment Activision Dtl. GmbH	15 36/37	
Bastei-Verlag BMG Interactive Entertainment Bomico	45 59 81	
Call Computer Profis Creative Labs GmbH CUC	69 25,26/27 33 47,49	
Datadisk Entertainment	103	
Electronic Arts ELSA AG Endor	50/51 12 63	
Funsoft	8/9	
Game It! Groß Electronic	77 55	
Hint Shop IBM Deutschland Info	103 39	
Kinothek-Zeitschrift Kremer Axel	177 211	

Lexware	218
Media Point Vertrieb	21
Media World GmbH	29
Multi Media Soft	55
MVG Medien Verlagsgesellschaft	205
OKAY Soft	53
Pearl Agency	Beihefter
Philip Morris GmbH	217
Pioneer Electronics	101
Psygnosis	43,65
Schindler Büro-u. EDV	53
Sega Deutschland	61
Software 2000	18/19
Thursday	·
Thrustmaster	41
Topware CD-Service	4
WEKA Computerzeitschriften	161,175
WEKA Consumer Medien 105,117	, Beihefter
Weka Informationsschr.	189
Westfalenhallen Dortmund	189
Wial Versand Service	95
Teilbeilage: Westfalia Technica	

Anzeigenschlußternine

Heft 05 vom 01.04.1998 ist am 04.03.1998 Heft 06 vom 06.05.1998 ist am 06.04.1998 Heft 07 vom 03.06.1998 ist am 04.05.1998

für die nächsterreichbaren Ausgaben





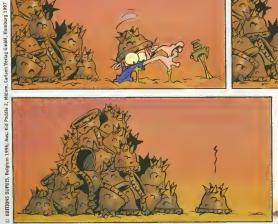










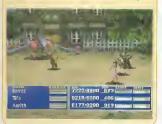




VON DER ROLLE

Welchem Spielegenre widmen wir nächsten Monat ein ausführliches Special? Sagen wir's mal so: Unser Volker Schütz wurde in den letzten Tagen des öfteren im Kettenhemd angetroffen. gelegentlich Zaubersprüche murmelnd und Orks verfluchend. Sind es nur Frühlingsgefühle oder bereitet der gute Mann gar einen Rollenspiel-Schwerpunkt vor?

Letzteres scheint der Fall zu sein, nachdem das totgesagte Genre gerade zu einem Comeback ansetzt. Die Wahrheit hinter den Hit Points, die aktuellen Titel im Vergleichstest und viele schöne Aussichten auf kommende Rollenspiele versprechen wir Ihnen für die nächste Ausgabe.



NEUES VOM KAFFEESATZ

50 Prozent unserer Spieletest-Prophezeihungen vom letzten Monat trafen ein - eine solide, durchschnittliche Quote angesichts der genetisch bedingten Unpünktlichkeitsanfälle bei Spieleprogrammierern. Als ziemlich sicheren Test für die kommende Ausgabe kön-

nen wir Flying Saucer anmelden. Eine fast fertige, aber eben noch nicht ganz testreife Version liegt schon auf unseren Schreibtischen; im nächsten Heft wird die Fliegende Untertasse dann gründlich durchgecheckt. Manische Depressionen verursachten die Starcraft-Verzögerungen bei unserem strategischen

Bodenpersonal, aber auch hier sind die »nächstes mal ganz bestimmt«-Chancen relativ hoch. Adventure-Fans harren des neuen Kriminalfalls mit Tex Murphy: Overseer erscheint parallel auf CD-ROM und DVD. Simulanten ölen indes die Flightsticks, um für das neue F-15-Programm von Jane's Combat Simula-



5/98



FÜR JEDEN GELDBEUTEL

tions gerüstet zu sein.



Das derzeit heißeste Hardware-Thema für PC-Spieler sind 3D-Beschleunigerkarten. Kein Wunder; fast iedes neue Programm unterstützt die grafischen Nachbrenner. Im nächsten Special zu diesem Thema werfen wir einen Blick auf möglichst preiswerte, Direct3Dkompatible Modelle: Wo gibt's solide Beschleunigung für wenig Geld? Auf der anderen Seite des Spektrums wuchert das Angebot an High-End-Karten mit den neuen 3Dfx-Chipsätzen: Wir halten Sie mit News über die Voodoo-2-Boliden auf dem Laufenden.

NEU: PC PLAYER IN DREI GESCHMACKSRICHTUNGEN



Ab nächsten Monat machen wir Ihnen die Qual der Player-Wahl noch schwerer. Am Kiosk Ihres Vertrauens finden Sie wie gehabt PC Player ofine CO-ROM (7 Mark), PC Player plus mit CO-ROM (12,80) und unsere neueste, erlesene Sorte: PC Player Super plus. Hier tanken Sie auf: Diese 19,80 Mark teure Variante ist mit einer zusätzlichen CO-ROM behaftet, auf der eine attraktive Vollversion

untergebracht ist. Nächsten Monat finden Sie dort den Microprose-Klassiker Transport Tycoon in seiner vollen Pracht, komplett in Oeutsch plus World Editor. Oieser Mischung aus Aufbaustrategie und Infrastruktur-Simulation werden suchterregende Nebenwirkungen nachgesagt.

Mit der »Super plus«-Ausgabe bieten wir Fans von Vollversionen ab sofort jeden Monat hochwertige Profispiele als 80nus. Sie können natürlich auch nach wie vor die anderen Player-Geschmackssorten zum gewohnten Preis Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER 5/98 erscheint am 1. April*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[FINALAL]

Ein toller Käfer

Wieder einmal ist es Zeit, eine besonders ausgefallene Pressemitteilung zu honorieren. Aus dem Hause Interactive Magic erreichten uns erste Informationen zum Endzeit-Spiel »Vangers« (mehr im Aktuellteil dieser Ausgabe). Da Insekten in diesem Titel eine nicht geringe Rolle spielen, ziert eine niedlich mutterte Spinne den Umschlag – stilgerecht von einem Auto zermalmt. Nur mit großer Überredungskunst konnten wir den Fotografen dazu bewegen, diesen appetitlichen Anblick im Bild festzuhalten.



Vergessen Sie die Fliegenklatsche – gegen solche Viecher hilft nur ein 23Der Niederquerschnittsreifen.

Stille Nacht

Weihnachten ist nun wirklich schon ein paar Tage her. Aber diese wundervolle Festtagskarte hatte sich zwischen ein paar unerledigten Papierstapeln versteckt und wurde erst kürzlich ausgegraben. Hier sehen wir, was

wurde erst kürzlich ausgegraben. Hier sehen wir, was sich die Mannen von Shiny (»MDK«) unter Frieden auf Erden vorstellen: einen geknebelten Chef.



Friede auf Erden sooo viel redet David Perry aber auch nicht.



Peace on Earth

Nur bei Vobis!



PAKETPREIS: 299,-DM SIE SPAREN 49.-DM

SoundBlaster AWE 64 Value 4 Stimmen Premium-Sound zum Einsteigerpreis. Einzelpreis 199,- DM Duckfehler oder neue Hardware-Bescheidenheit: Eine Soundkarte mit ganzen vier Stimmen,

Georg Fritzsche aus Jena meldete beunruhigende Neuigkeiten von der Soundkarten-Front: Angebich arbeitet Creative Labs für die PC-Kette Vobis an einer Einsteiger-Version der beliebten SoundBlaster AWE 64. Das Value-Modell macht Schluß mit rechenzeitintensiven Mehrklängen und setzt statt dessen auf altbewährte Technik: Ganze vier Stimmen, das Stück für 50 Märker. Ob diese Technologie sich durchsetzen wird? (ra)

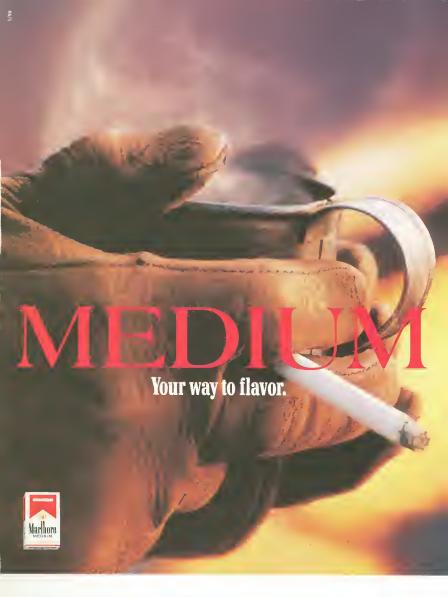


Adam Riese und die Folgen

Wer kann in aberwitziger Geschwindigkeit lauter Nullen und Einsen addieren? Richtig, der freundliche PC auf Ihrem Schreibtisch. Das klappt natürlich nur, wenn ihm ein menschlicher Lehrer anständige Rechenregeln beibringt. Die Installationsroutine von »Spunky Duffle's Dueling Shufflex hat da so ihre Schwierigkeiten – wir empfehlen ein paar Nachhilfestunden in Subtraktionslehre.



Das große PC-Player-Quiz: Wer rechnet hier falsch?



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

PreisWert









Halle 2. Stand F25

Lexware buchhalter und Lexware lohn + gehalt: die Testsieger in Qualität und Leistung



Jetzt ist es druckreif: Lexware-Programme sind nicht nur preiswert, sondern auch ihren Preis wert. Tests in Computer Bild (24/97 bzw. 25/97) und in PC Professionell (1/98) haben bewiesen: beste Qualität muß nicht teuer sein. Holen Sie sich die Programme für Ibre Finanzen, die wirklich ausgezeichnet sind, nämlich als "Preis-Leistungs-Sieger", "Qualitäts-Sieger" und "Budget-Empfehlung". Jedes einzeln oder gleich als kaufmännische Komplettlösung Lexware financial office, in der außer den Testsieger-Programmen auch Lexware faktura plus enthalten ist. Testen Sie die Lexware-Programme kostenlos für vier Wochen. Wenn Ihnen die Programme danach nicht den Preis wert erscheinen, schicken Sie sie einfach an uns zurück.

Schicken Sie mir bitte die Einzelkomponenten

Lexware buchhalter

für 248,- DM Lexware lohn + gehalt für 248,- DM Lexware faktura plus für 148,- DM

Schicken Sie mir lieber direkt das günstige Komplettpaket

Lexware financial office für 498,- DM

Jetzt bestellen - per Post Fax: 0761/4704-500 oder Telefon: 08 00/5 39 92 73

financial software

Lexware GmbH & Co. KG - Jechtinger Straße 8 - 79111 Freiburg Telefon; 0761/4704-0 - Telefax; 0761/4704-500 - www.lexware.de

Straße/Ne